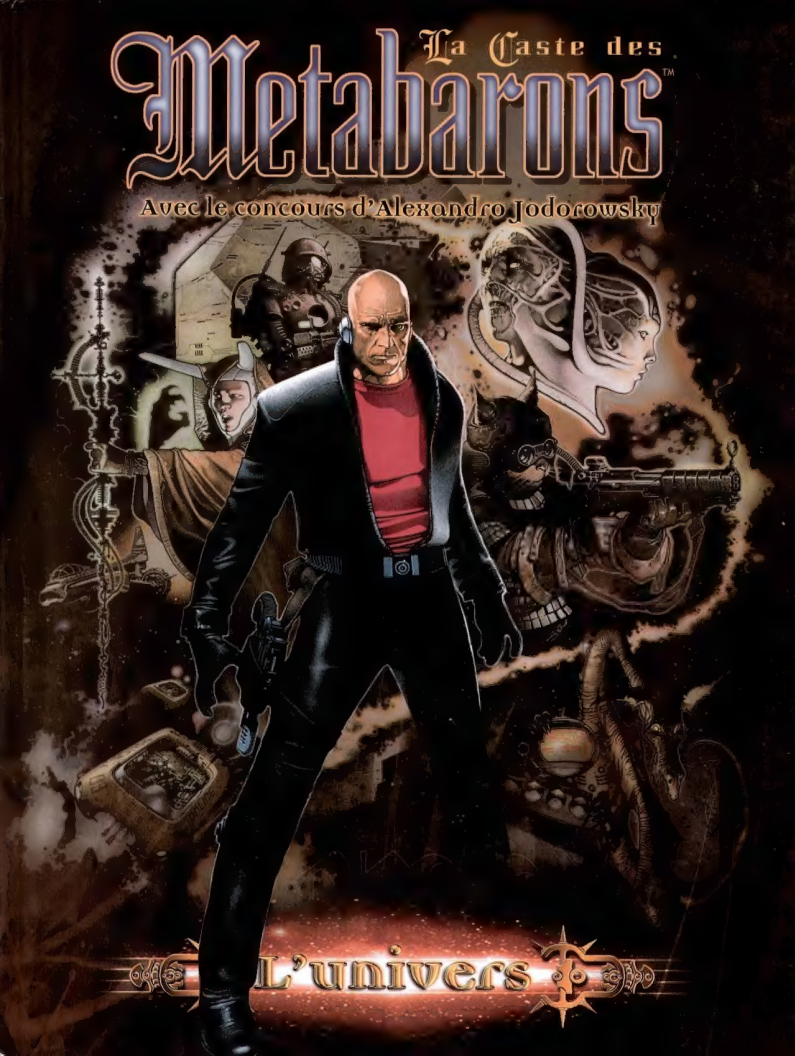
La Caste des Metabarons™

Avec le concours d'Alexandro Jodorowsky

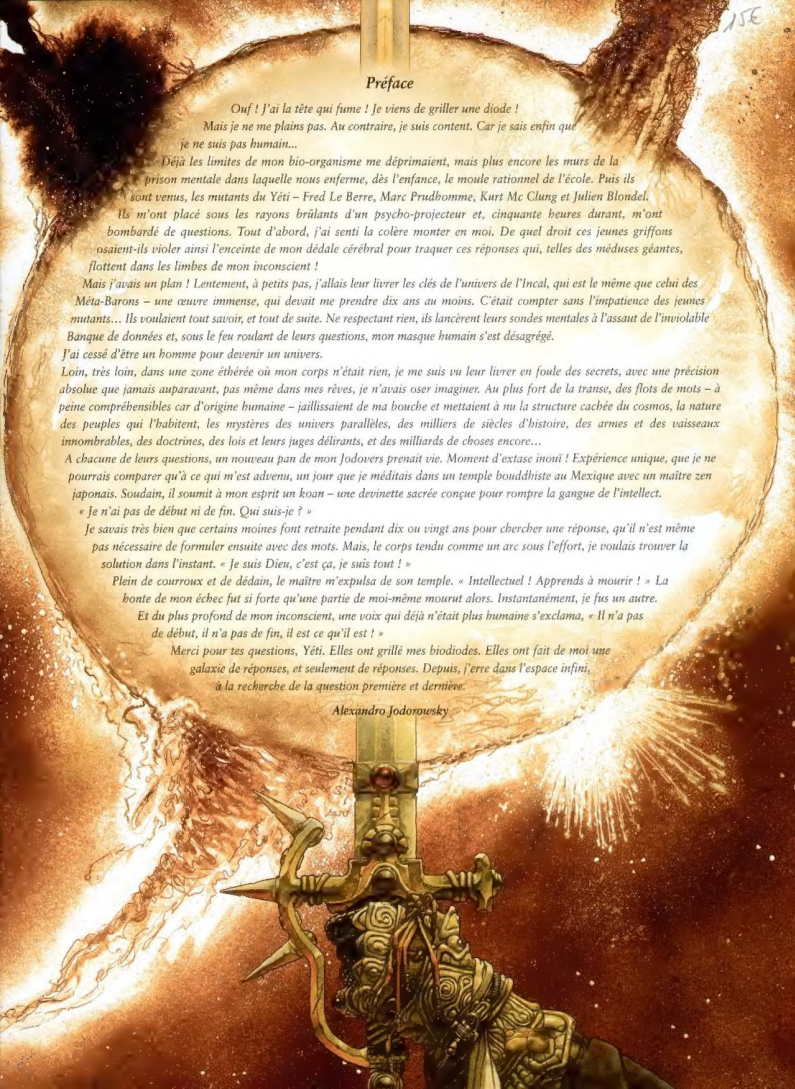


L'univers

Préface

Ouf ! J'ai la tête qui fume ! Je viens de griller une diode !
Mais je ne me plains pas. Au contraire, je suis content. Car je sais enfin que je ne suis pas humain...
Déjà les limites de mon bio-organisme me déprimaient, mais plus encore les murs de la prison mentale dans laquelle nous enferme, dès l'enfance, le moule rationnel de l'école. Puis ils sont venus, les mutants du Yéti – Fred Le Berre, Marc Prudhomme, Kurt Mc Clung et Julien Blondel. Ils m'ont placé sous les rayons brûlants d'un psycho-projecteur et, cinquante heures durant, m'ont bombardé de questions. Tout d'abord, j'ai senti la colère monter en moi. De quel droit ces jeunes griffons osaient-ils violer ainsi l'enceinte de mon dédale cérébral pour traquer ces réponses qui, telles des méduses géantes, flottent dans les limbes de mon inconscient !
Mais j'avais un plan ! Lentement, à petits pas, j'allais leur livrer les clés de l'univers de l'Incal, qui est le même que celui des Méta-Barons – une œuvre immense, qui devait me prendre dix ans au moins. C'était compter sans l'impatience des jeunes mutants... Ils voulaient tout savoir, et tout de suite. Ne respectant rien, ils lancèrent leurs sondes mentales à l'assaut de l'inviolable Banque de données et, sous le feu roulant de leurs questions, mon masque humain s'est désagrégé.
J'ai cessé d'être un homme pour devenir un univers.
Loin, très loin, dans une zone éthérée où mon corps n'était rien, je me suis vu leur livrer en foule des secrets, avec une précision absolue que jamais auparavant, pas même dans mes rêves, je n'avais oser imaginer. Au plus fort de la transe, des flots de mots – à peine compréhensibles car d'origine humaine – jaillissaient de ma bouche et mettaient à nu la structure cachée du cosmos, la nature des peuples qui l'habitent, les mystères des univers parallèles, des milliers de siècles d'histoire, des armes et des vaisseaux innombrables, des doctrines, des lois et leurs juges délirants, et des milliards de choses encore...
A chacune de leurs questions, un nouveau pan de mon Jodovers prenait vie. Moment d'extase inouï ! Expérience unique, que je ne pourrais comparer qu'à ce qui m'est advenu, un jour que je méditais dans un temple bouddhiste au Mexique avec un maître zen japonais. Soudain, il soumit à mon esprit un koan – une devinette sacrée conçue pour rompre la gangue de l'intellect.
« Je n'ai pas de début ni de fin. Qui suis-je ? »
Je savais très bien que certains moines font retraite pendant dix ou vingt ans pour chercher une réponse, qu'il n'est même pas nécessaire de formuler ensuite avec des mots. Mais, le corps tendu comme un arc sous l'effort, je voulais trouver la solution dans l'instant. « Je suis Dieu, c'est ça, je suis tout ! »
Plein de courroux et de dédain, le maître m'expulsa de son temple. « Intellectuel ! Apprends à mourir ! » La honte de mon échec fut si forte qu'une partie de moi-même mourut alors. Instantanément, je fus un autre.
Et du plus profond de mon inconscient, une voix qui déjà n'était plus humaine s'exclama, « Il n'a pas de début, il n'a pas de fin, il est ce qu'il est ! »
Merci pour tes questions, Yéti. Elles ont grillé mes biodiodes. Elles ont fait de moi une galaxie de réponses, et seulement de réponses. Depuis, j'erre dans l'espace infini, à la recherche de la question première et dernière.

Alexandro Jodorowsky



Equipe Yéti

Conception, redaction & réalisation : *Julien Blondel, Fred Le Berre, Kurt McClung et Marc Prudhomme ; avec le concours d'Alexandro Jodorowsky.*

Nouvelles & direction de l'écriture : *Fred Le Berre*

Continuité : *Marc Prudhomme*

Coordination : *Nadège Delbos et Kurt McClung.*

Relecture & correction : *Sophie Lamotte, Ronan Le Breton, Antoine Pinchot et Loïc Portnoë.*

Design : *Régis Haghebaert, Stéphane Martinez, David Panzo*

Conception graphique : *Régis Haghebaert, Virgnie Bréham, Christophe Bonneterre, Olivier Hug et David Panzo.*

Maquette & fabrication : *Nathalie Rocher*

Illustration de couverture : *Travis Charest*

Illustrations intérieures : *Cyril Adam, Georges Bess, Bernard Bittler, Aleksi Briclot, Silvio Cadelo, Juan Gimenez, Boris Golzio, François Le Cocq, Eric Liberge, Zoran Janjetov, Régis Maillet, Thierry Masson, Emmanuel Michalak, Mœbius, Richard Marazano et Gérald Parel.*

Mise en couleur : *Studio Beltran, Guillaume Bessis, Philippe Guinot, Walter Le Brec, Agnès Moreau et Pascal Pontoire.*

Un grand merci à : *Didier Gonord, Bruno Lecigne, Philippe Hauri et la Yéti Team.*

Conçu & édité par Yéti Entertainment S.A.

The Metabarons™ and The Metabarons logo are trademarks of Les Humanoïdes Associés S.A., © 2001 (US et EU) Les Humanoïdes Associés, Genève (Suisse).
Le personnage du Méta-Baron a été créé par Mœbius® et Alexandro Jodorowsky.
The D6 System, Legend System, WEG and West End Games are trademarks of D6Legend Inc.

Achevé d'imprimer en mars 2001. Imprimé en Espagne.
N° ISBN : 2 8846 1296 3
43 0715 3

WEG D6 LEGEND
www.westendgames.com

Yéti
www.enteryeti.com

Metabarons™

L'Univers

Sommaire

INTRODUCTION p.6

L'UNIVERS HUMAIN

1 L'EMPIRE p.22
2 LES QUATRE PILIERS p.37
3 LES FACTIONS p.63

LA SOCIÉTÉ

4 LA VIE QUOTIDIENNE p.96
5 LES ENDOCITIES p.109

L'ESPACE

6 L'UNIVERS p.130
7 MONDES & PLANÈTES p.141

LES NON-HUMAINS

8 LES EXTRA-TERRESTRES p.176
9 LES MUTANTS p.187

LA MÉTAPHYSIQUE

10 LES FORCES MAJEURES p.194
11 CULTES & RELIGIONS p.202
12 AMARAX & NÉCRORÊVE p.209

LA TECHNOLOGIE

13 L'AVANCÉE TECHNOLOGIQUE p.218
14 ARMES & ÉQUIPEMENTS p.226
15 LA CYBERNÉTIQUE p.240
16 LA ROBOTIQUE p.246
17 VAISSEAUX & TRANSPORTS p.253
18 LE MÉTA-BUNKER p.259

ANNEXES

NOUVELLE : LE TOURNOI p.266
GLOSSAIRE p.284
INDEX p.287

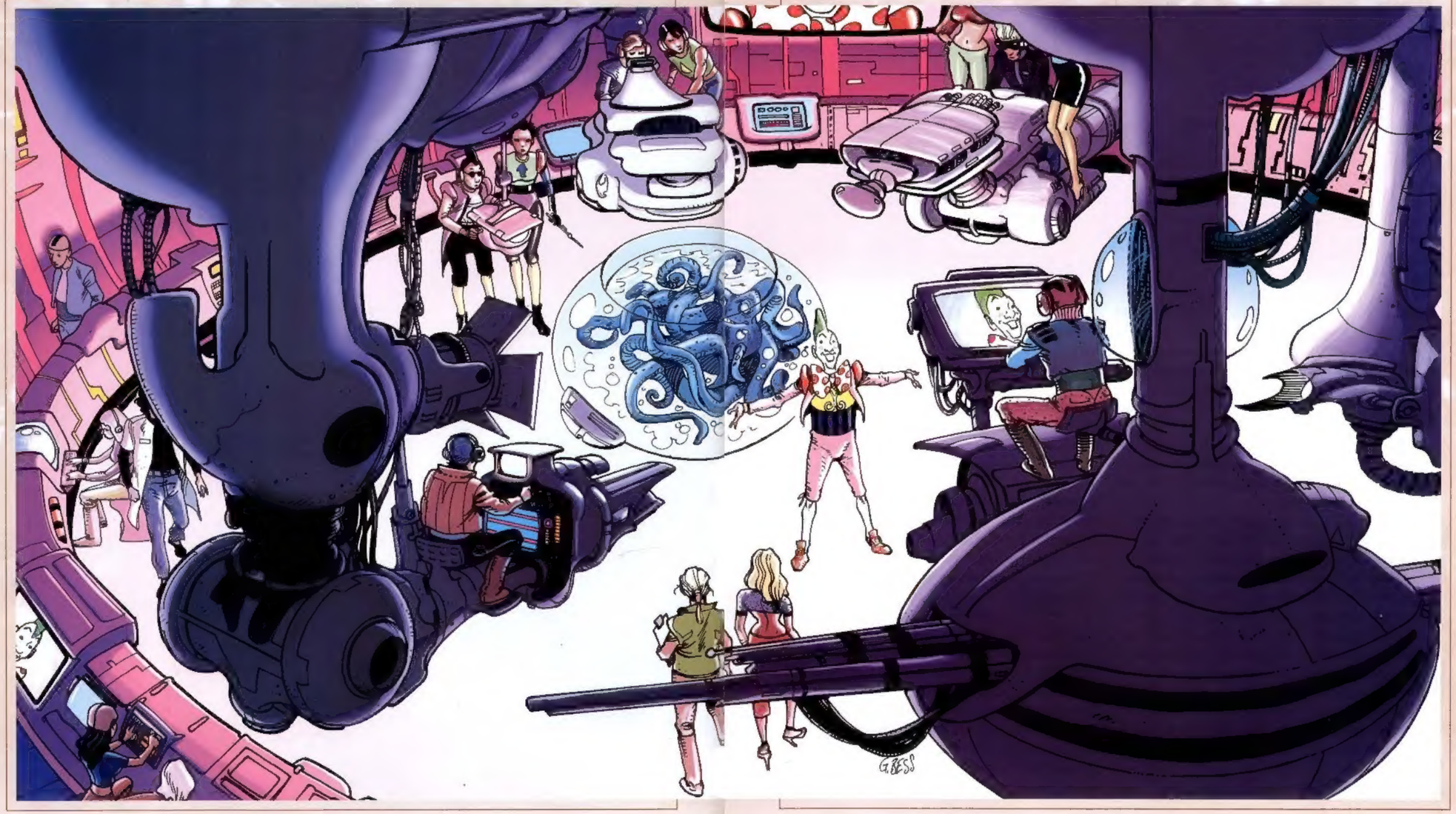
INTRODUCTION

« Chers TV addicts adorés, aujourd'hui grand sera votre bonheur. Que dis-je, immense sera votre bonheur.
Oui, car vous allez pénétrer dans le saint des saints, le sanctuaire illustre du plus impitoyable des humains jamais venu au monde, l'univers de l'ultime représentant de la plus glorieuse des lignées, j'ai nommé le Méta-Baron.
C'est en compagnie du frétillant Octoël, notre poulpe préféré, que je vous propose de pousser la porte derrière laquelle se cachent tant de secrets… »

Sous la flatterie, Octoël teinte de rose le liquide dans lequel il baigne et ne peut s'empêcher d'entonner une ritournelle :

« Il est furieux, mais il est beau,
Le plus grand de tous les héros,
L'aimé baron, le Méta-Baron
Dont tous ignorent le nom. »

« Suffit animal romantique ! Les TV addicts n'ont que faire de tes sucreries. Car ce qui vous intéresse, mes chéris, c'est de tout voir, tout savoir, n'est-ce pas ? Mais reprenons au début. Alors, voyons voir, comment tout cela a-t-il bien pu commencer ? Souvenez-vous, c'était en 2986, la fabuleuse Sixième Guerre mondiale venait de s'achever dans un fracas titanesque perceptible au-delà des confins les plus extrêmes. Quelle fête ! Un score incroyable ! Pensez donc, plus de 60 milliards de pertes officielles recensées. Sans parler des à-côtés. Hop là, plus un seul continent qui tenait debout. Plus un fleuve qui coulait droit. Et surtout pratiquement plus une bestiole vivante. Finis les trucs qui rampent, qui piquent, qui grattent et qui courent partout. Ah, on peut dire qu'on faisait les choses bien à cette époque. On savait vivre, si je peux me permettre…
Mais j'y pense, c'est bien avant déjà que tout a commencé. En 1795, pour être précis. Au mur-prison du Temple, dans le Gai-Parys. Imaginez un peu. La nuit est tombée. Un fin brouillard flotte sur les



ruelles étroites de la capitale de la paléo-France. La lueur blafarde de la lune se reflète sur les pavés luisants. Il règne un lourd silence oppressant. La Terreur a vidé les rues et les tavernes. Soudain, une silhouette se détache d'une porte cochère et se hâte silencieusement vers l'entrée massive de l'enceinte fortifiée. C'est une femme d'âge mûr. Sous ses traits fatigués, on devine encore la délicatesse de la belle plante des faubourgs qu'elle fut naguère. Sur son sein, elle porte un jeune enfant emmitouflé qui pleure doucement. Dans la herse d'entrée du donjon, un passage s'ouvre subrepticement. Un garde révolutionnaire en armes tient lui aussi un jeune enfant devant lui. Il le pousse dehors et s'empare rapidement du petit corps gémissant que lui tend la femme. L'échange est fini. La porte claque dans la nuit. Tout est dit… Mais bien sûr, vous connaissez déjà tous cette histoire qui est devenue l'Histoire. »

Octoël, pris d'une subite inspiration, lance un nouveau petit couplet :

« Au Temple était celui qui est Deux en Un,
L'Être absolu, sublime, l'unique Dauphin. »

« Ah mais, tais-toi donc, créature exaltée ! Ne parle pas ainsi de celui que nous révérons entre tous. Je baise cent fois ses pieds sacrés. Et tu ferais bien d'en faire autant. Mais où en étais-je ? Ah oui, la jolie guerre d'antan… Bien, alors évidemment, après une telle nouba, Terra Prima, ce n'était plus ça. Et il a bien fallu partir. Et oui, c'est qu'à cette époque, le Cocalfol n'existait pas. Alors, supporter une planète dévastée, merci bien… »

Tout émoustillé à l'évocation de ces temps héroïques, Octoël se trémousse dans son bocal et tente une percée :

« Cocalfol, ô Cocalfol
Mon élixir, leur hydromel,
Tu me rends fou, je les rends belles,
Tu me rends beau, je les rends folles. »

« Shut up ! Mollusque hystérique ! Tu vas mal finir si ça continue. Attention… Bon, Terra Prima est toute cassée et les petits bonshommes de l'époque partent alors à la conquête du système solaire avec leurs petits vaisseaux ridicules. C'est qu'ils n'avaient pas grand chose encore à la disposition, mais au moins ils savaient s'en servir. En deux temps trois mouvements, le système solaire est conquis et les Vénusiens exterminés. Vous vous souvenez, ces bestioles sensibles et poétiques. Grotesque ! Ils ont bien eu raison nos ancêtres. Je me demande d'ailleurs si on ne devrait pas faire pareil avec un certain céphalopode que je connais… Non, tu peux garder ton encre, vermisseau crétinissime. Je plaisantais... Alors, à cette époque, souvenez-vous, il y avait les Tyrans démocratiques, les parrains élus comme on les appelait. Ils faisaient régner la terreur sur tous les mondes humains depuis leurs palais volants dans les airs ou flottant à la surface des océans. Et puis aussi l'Armée de libération tyrannique qui de temps en temps prenait le pouvoir et tyrannisait tous les mondes habités. Les humains naissaient avec une dette fiscale à rembourser tout au long de leur vie. La Taxe sur la vie, ça c'était une trouvaille. Ah, nostalgie, nostalgie… »

Dans sa cuve, Octoël s'agite soudain, mais devant le doigt menaçant de Diavaloo, il se tasse dans un angle et tente de disparaître comme s'il y avait un trou de rocher derrière lui.

« Dernier avertissement, lombric dégénéré… Silence maintenant ! Bon, reprenons. Alors les meilleures choses ayant une fin, exit les Tyrans démocratiques délicieusement rétros. Car voici venir l'année sublime de 3499 qui marque l'avènement du glorieux, du très haut, de l'insurpassable ***Rosemonde Ier le Rebis****, premier divin empereur de la galaxie, dauphin illustre et fondateur de la lignée des Trans-Bourbons. Vous vous rappelez, l'enfant sorti de la paléo-prison du Temple ? Eh bien c'est lui, parfaitement lui, l'héritier doublement parfait de l'indicible magie des rois thaumaturges, qui vint sauver l'Empire humain de l'éclatement qui menaçait.*
Une ère nouvelle s'annonçait. Les majestueuses portes de la félicité s'ouvraient en grand devant une humanité médusée. Avec la nouvelle maîtrise de l'énergie biologique, la race humaine put s'élancer à la conquête de l'espace intersidéral. Partout, des vaisseaux de plus en plus puissants partirent imposer les couleurs de la maison impériale des Trans-Bourbons. Cette phase de conquêtes fut une fête. Des mondes entiers furent soumis. Rien ne résistait à la puissance insufflée par Rosemonde Ier. Ah, mes aïeux, quelle époque ! Chantons bien haut les louanges de Rosemonde Ier. »

Naïvement, Octoël se croit invité à entamer un couplet mais, alors qu'il gonfle comme une éponge pour emplir ce qui lui tient lieu de poumons, Diavaloo plonge dans la cuve une longue tige métallique qui lui envoie une décharge électrique.

« Et toc ! Tu étais prévenu. Mais quelle merveille que cette technologie… Bien, maintenant que l'importun est réduit au silence, revenons à nos paléo-moutons. Le pouvoir de l'Empire continue de s'étendre et avec lui celui de la Guilde, l'organisation qui deviendra par la suite la Sainte Eglise Industrielle ou l'église de nos amis Techno-Technos. Aux alentours de l'an 4500, la cour impériale s'installe sur Planète d'Or. Que son éclat illumine le cosmos pour des millénaires encore ! Le rayonnement du divin Rosemonde Ier

croît et embellit. À côté de sa gloire, les soleils paraissaient bien pâles. Jusqu'au jour où, venus des confins les plus extrêmes de notre univers, surgirent les hordes braillardes des Galacto-Barbares. »

Pris par la tension du récit, Octoël lâche une courte plainte vite réprimée, mais Diavaloo n'en a cure et, sans une parole, plonge de nouveau l'électrode dans la cuve pour un laps de temps un peu plus long.

« Ce fut alors une fantastique période de troubles. Ces créatures féroces et sans pitié pillèrent, violèrent et massacrèrent avec une belle vigueur. Mais nous n'avons pas été en reste et avons porté le niveau des pertes ennemies à une altitude jusqu'alors inégalée. La perturbation dura deux petits millénaires environ, puis les choses se tassèrent gentiment, notamment grâce à l'aide des grandes maisons nobles et des planètes coloniales. Du coup, elles acquirent une position de plus en plus importante. Mais c'est bien normal après tout… Et ce n'est pas l'arrivée sur le trône impérial, en 11998, d'Artaran et Marlana, les enfants de Rosemonde Ier, un frère et une sœur siamois unis par le tronc, qui vint modifier le rapport de force. Enfin, la vie suivait son cours quand, au début du treizième millénaire, boum ! Nouvelle invasion galacto-barbare ! »

Cette fois-ci, Octoël émet un cri muet, mais quelques bulles viennent quand même crever la surface. Diavaloo immerge la tige diabolique et double la durée de la sanction. Il sifflote quelques instants tandis qu'Octoël tressaute de manière saccadée.

« Ah, ça fait du bien. C'est très pratique ces petits instruments. Et délicieusement douloureux à ce qui paraît… Bien, reprenons. Alors, comme un bonheur n'arrive jamais seul, cette deuxième invasion fut presque immédiatement suivie d'un effondrement des confins chauds-froids de notre univers. Superbe animation ! Et spectacle de qualité ! Pour les petits et les grands. Ah, mes chers TV addicts, comme vous auriez aimé y assister. Et comme je vous comprends. Des destructions colossales, des systèmes entiers qui s'effondrent dans une clameur d'apocalypse, des ondes qui se propagent dans les galaxies balayant tout sur leur passage. Vous imaginez un peu, hein ? C'était autre chose qu'un petit incendie dans l'anneau rouge d'une endocity, ça. Ça vous avait une autre allure, non ? Mais il faut dire aussi qu'on y mettait du sien à cette époque. On avait l'amour du travail bien fait. »

Gagné par l'exaltation communicative du sémillant présentateur, Octoël module un léger vibrato d'enthousiasme. Léger, d'accord, mais pas assez discret. Diavaloo hausse un sourcil et s'approche avec dans l'œil cette lueur qu'a l'adulte amusé pour réprimander doucement un garnement chéri. Il agite lentement la tête de droite à gauche, un petit sourire conciliant sur les lèvres puis, d'un geste théâtral, il extrait de sa poche une de ces grenades soniques qu'on utilise sur les planètes aquatiques pour le combat sous-marin. Son sourire s'agrandit. Il a maintenant la tête d'un oncle farceur sur le point de raconter une blague à la fin d'un repas. Ses yeux se plissent légèrement et des fossettes de contentement apparaissent à la pointe de ses joues. Si son épiderme le lui permettait, Octoël serait vert. Ou blanc.
Négligemment, Diavaloo dégoupille l'engin, le laisse tomber dans la cuve et se retourne vers son auditoire comme si de rien n'était. Un bruit sourd fait vibrer l'atmosphère, une colonne d'eau jaillit vers le ciel et quelques embruns viennent fouetter le visage de Diavaloo.

« Ah, c'est rafraîchissant ! Vraiment vivifiant… Bien, je disais donc… Oui, non seulement le déchaînement des forces cosmiques produit des bouleversements incroyables, mais l'arrivée de la flotte galacto-barbare est l'occasion d'une profusion de combats d'une violence inouïe. Du jamais vu. Mais que du beau : la disparition d'une flottille complète de plus de quarante mille vaisseaux dans la Constellation extérieure, sans doute emportée par un ouragan cosmique, le massacre d'un corps expéditionnaire barbare, magnifiquement piégé dans une grande barrière d'astéroïdes, et je passe sur les guerres de tranchées galactiques et les innombrables raids de représailles.
Vraiment, ces treizième et quatorzième millénaires méritent de rester dans les mémoires : des combats grandioses, un tohu-bohu galactique de toute beauté et, cerise sur le gâteau, la découverte des univers parallèles. Et oui, il fallait bien que ça arrive. Avec tout ce remue-ménage, les voisins ont fini par s'inquiéter et nous demander de baisser la musique. En 13612, les premiers contacts sont établis et, en

13637, notre univers rejoint officiellement la Confédération des Univers parallèles.
Mais pendant ce temps-là, avec les formidables soubresauts qui avaient agité notre galaxie et ses environs, de nouvelles zones jusqu'alors inaccessibles furent mises à jour. Et c'est ainsi que, en 13651, les Techno-Technos découvrirent Planète Centrale… »

Pris dans le formidable tourbillon du suspens, Octoël ne peut retenir un petit hoquet d'inquiétude.

adopte une teinte bleue fusion en émettant une plainte du plus haut comique.
« Bravo mon cher collègue, le félicite Diavaloo, enfin une bonne initiative. Fais-nous encore rire. Je suis sûr que nos chers TV addicts commencent à apprécier ta participation. Et puis cette nuance te va si bien… Bon, où étions-nous ? Sur Planète Centrale, la mystérieuse. Et oui, c'est qu'elle devait en receler des secrets et des mystères, cette petite boule oubliée de tous pendant des millénaires. Parce que figurez-vous

Quelques cercles fluets viennent rider concentriquement la surface de l'eau.
Un instant de lourd silence plane entre nos duettistes, puis Diavaloo boche la tête, un sourire navré sur les lèvres. Fataliste, mais résigné, il hausse les épaules et sort d'une poche intérieure un cogan-laser de poing. Il règle le faisceau en diffusion extra-large et arrose copieusement la cuve du poulpe. Instantanément, le liquide bouillonne et devient vapeur brûlante. Octoël

que rapidement, en quelques siècles à peine, les Techno-Technos occupèrent une place de plus en plus déterminante dans l'Empire. Quels pouvoirs avaient-ils découverts, quelle puissance était désormais dans leurs mains ? Je vous pose la question, mes TV addicts adorés. Je vous la pose, mais vous n'aurez pas la réponse. Et pourtant, vous aimeriez bien savoir, n'est-ce pas ? Et bien, il va vous falloir un peu de patience… Hé, hé, hé… Je suis vraiment diabolique.

Bon, le temps passe, les siècles se suivent, les millénaires s'enchaînent et l'influence des Techno-Technos va croissante. Le couple impérial, Artaran et Marlana, les siamois terribles dont les colères sont restées célèbres dans le cosmos, était désormais contraint de composer avec l'Eglise pan-Techno. Un nouvel équilibre se dessinait peu à peu, mais voici que survint une année mémorable entre toutes : 17789. Ça vous dit quelque chose, ça sonne une petite cloche ? Et oui, ce fut le temps béni de la troisième grande invasion Galacto-Barbare menée par les aliens humanoïdes alliés à des entités inconnues venues des confins d'autres univers.
Et alors là, croyez-moi, le mot « chaos » prit une nouvelle dimension. Des batailles intergalactiques à une échelle encore jamais imaginée. Des hécatombes effroyables. Un bourbier cosmique absolument ébouriffant. Mais ce n'est pas tout. Car nos sympathiques envahisseurs n'étaient pas venus les mains vides. Non contents de tirer au gros calibre sur tout ce qui bougeait, ces créatures taquines étaient le vecteur de propagation de maladies toutes plus amusantes les unes que les autres : il y avait la peste vénusienne, bien sûr, un classique qui fait toujours son petit effet avec ses énormes bubons jaunes et mauves, mais d'autres maux encore, beaucoup plus exotiques. La gravitationnite aiguë, par exemple. Superbe. Ah, bienheureux ceux qui en étaient frappés. Subitement, certains de leurs organes prenaient un poids disproportionné.. Pouf, un foie lourdissime avec à la clé un effondrement des viscères. Bing, un cerveau dont la gravité devenait folle et rendait impossible de décoller la tête du sol.
Ou encore les virus polymorphes, dont le plus fameux fut sans conteste le Metamorphosis Generator. Ambiance assurée et rigolade garantie ! La mutation démarrait sans prévenir. Pas le moindre signe avant coureur. Rien, nada ! Mais alors après, c'était l'emballement. Plein pot. Des éléphantodontes qui devenaient libellupillons puis coccichenilles, puis de nouveau hippopodocus avant de finir paléo-puces.. Et je ne parle pas des humains. Mais il y avait aussi bien d'autres facéties parfaitement divertissantes : les explosions spontanées de planètes, les émeutes de classe A.

À cette époque, tenir à jour les cartes de la galaxie n'était pas véritablement ce qu'on pourrait appeler un travail de tout repos. D'autant qu'il y eut aussi des exodes massifs tous azimuts : l'ensemble des habitants d'un coin de l'univers qui partaient avec armes et bagages pour des horizons moins troublés que, précisément, les autochtones venaient eux-mêmes d'abandonner en toute hâte pour d'autres cieux. Et tout ce beau monde se croisait dans les immensités galactiques et se mitraillait d'importance. Un beau chahut, mes amis ! Croyez-moi… »

Tout juste remis de ses brûlures, Octoël lâche un petit rire cristallin. Trois petites perles saccadées qui roulent et rebondissent joyeusement. Diavaloo lève alors un index impérieux et fait une profonde révérence à son acolyte.

« Merci, merci, trois fois merci, mon cher Octoël. Oui, merci de me donner l'occasion de présenter à nos auditeurs une créature aussi étrange que réjouissante… »

Ménageant ses effets, Diavaloo refait une petite courbette à l'intention d'un Octoël soudain inquiet. Ensuite, après quelques circonvolutions de la main, tout à fait gracieuses, il exhibe un petit sac en téflo-plastique transparent dans lequel baigne un genre de petit poisson qui serait parfaitement anodin sans sa gigantesque mâchoire.

« Ceci, mon bon Octoël, est un crocoranha d'Aldebaran V… »

Peut-être connaît-il l'animal de réputation, ou peut-être n'aime-t-il pas son œil mauvais et son sourire carnassier. Toujours est-il qu'Octoël s'aplatit au fond de la cuve jusqu'à faire corps avec la paroi vitrée.

« Et le crocoranha d'Aldebaran V, comme chacun sait, est un prédateur sans rival dans notre univers. Rendez-vous compte, chers TV addicts, qu'un seul spécimen est capable de nettoyer un éléphantodonte adulte en moins de 32 secondes standard. Il ne laisse rien. Pas même un os blanchi. Rien de rien. J'espère que tu mesures la chance que tu as, Octoël. En voici un rien que pour toi… Bon, maintenant que les présentations sont faites, je vous laisse. Vous avez sûrement plein de choses à vous dire… »
Et sans s'étendre plus longuement, Diavaloo transvase doucement le précieux contenu du sac dans la cuve d'Octoël. Illico, de grandes gerbes jaillissent et éclaboussent tout autour.

« Houlà ! Les grandes eaux de Paléo-Versailles ! Dites donc, mais c'est que ça mord aujourd'hui… Bon, trêve de plaisanteries, revenons à l'histoire de la galaxie. Alors le chaos, mes bons TV addicts, dura tout de même cinq millénaires. Cinq mille longues

années de troubles permanents, d'embuscades contre les aliens envahisseurs, mais aussi de tortures et d'humiliations. Enfin, pas pour tout le monde. Car voyez-vous, si le couple impéral s'était exilé dans un autre univers afin de se mettre sous la protection d'autres monarques, certaines maisons de ce côté-ci des confins s'accommodèrent fort bien de nos charmants occupants. Tout le monde ne vécut pas les choses de la même manière. Et quelques petits comtés maigrichons devinrent de grands marquisats bien dodus. Enfin, il faut bien rire. L'essentiel, c'est de s'amuser…

Mais un beau jour de l'année 23124, nouveau renversement de tendance. Un cataclysme phénoménal survint aux confins de l'univers. Ce que l'histoire ne clame pas haut et fort mais murmure néanmoins, c'est que les Techno-Technos auraient alors utilisé la première bombe Tri-H, coupant du même coup de leurs univers premiers les aliens humanoïdes et les créatures des confins extérieurs. Avec cette nouvelle donne, l'univers humain reprit du poil de la bête. Fini de rire. Prisonniers dans nos galaxies devenues pour eux La Cage, les envahisseurs exogènes ne pouvaient plus compter sur le moindre surcroît de puissance.

La période ne fut pas particulièrement facile pour eux. Pourchassés avec constance et rigueur, en quelques mois à peine, ils avaient presque tous été éliminés. Plusieurs dizaines de milliards d'aliens massacrés.

Bien sûr, quelques spécimens et autres hybrides parvinrent à échapper aux mailles du filet et à survivre en secret mais, pendant longtemps, le climat ne leur fut pas vraiment favorable… Mais vous savez ce que c'est, mes TV addicts d'amour, en ce temps-là, on ne comprenait pas la plaisanterie.

Cela dit, c'est à ce même moment que certains furent au mieux de leur forme. Et oui, car figurez-vous que grâce à leur nouveauté Tri-H, les Techno-Technos se sentirent assez forts pour tenter un petit putsch. Le pouvoir était vacant : les siamois impériaux - Artaran et Marlana - étaient toujours en villégiature chez

quelque potentat des univers voisins, les grandes maisons étaient divisées - certaines étant restées fidèles à l'Empire tandis que d'autres fricotaient allègrement avec les aliens - et le ciment politique de l'univers méchamment lézardé. Alors, forts de leur statut tout neuf de sauveurs de l'univers, ils décrétèrent la loi techno dans tout l'Empire humain… »

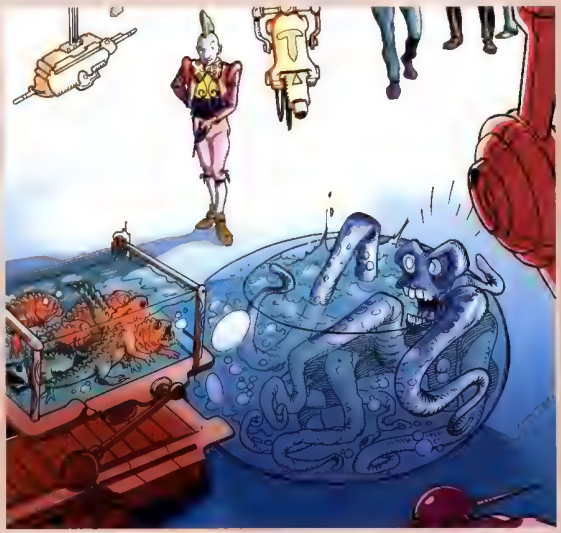
Soudain, alors qu'aucun bruit n'est venu troubler son exposé, Diavaloo s'interrompt. Parfaitement immobile, Octoël a suspendu jusqu'à la plus infime de ses fonctions vitales. Il ressemble à un gros rocher. En plus minéral.

« Oui, je sais, tu n'as rien dit, tu n'as rien fait, commence Diavaloo sur un ton conciliant. Et c'est tout à fait exact. Mais la vie est profondément injuste », termine-t-il sur une petite note désolée.
Il sort alors d'une de ses poches un boîtier de télécommande et appuie sur un bouton. Des coulisses arrive un vaste aquarium monté sur un dispositif autotracté. Il contient une bonne dizaine de crocoranhas beaucoup plus gros que le précédent et visiblement plus affamés. Octoël, qui a encore dans sa chair le souvenir des dents acérées de l'infâme bestiole, agite frénétiquement ses tentacules.

« Doucement, Octoël, doucement… Tu devrais plutôt te réjouir. La régie de l'hypertélé vient de m'annoncer que nos TV addicts jolis adoraient tes prestations et qu'ils en redemandaient… Tu ne voudrais pas les décevoir, non ? Allez hop, c'est la rançon de la gloire ! »

D'une main experte, Diavaloo tapote sur son boîtier. Les pieds de la table sur laquelle l'aquarium est posé se déplient lentement et, tandis que Diavaloo siffiote, Octoël tourbillonne, hystérique… Une fois l'aquarium à la hauteur voulue, l'une de ses parois coulisse silencieusement dans son logement. L'eau se déverse avec ses crocoranhas et l'apocalypse aquatique se déchaîne. Le spectacle évoque une troupe de jeunes hippopodontes en train de jouer dans un marigot. Les cris de terreur en plus…

« Ah la la…, reprend Diavaloo, il faut bien que jeunesse se passe. D'ailleurs, c'est comme pour les Techno-Technos. Leur paléo-pronunciamiento, finalement, c'était quoi sinon une erreur de jeunesse ?



Avec du panache, d'accord. Mais, un petit écart quand même. Enfin, tout cela n'aura pas duré bien longtemps au bout du compte. Tout juste 107 ans. Car, en 23231, le couple impérial - vous vous souvenez ? Artaran et Marlana, le frère et la sœur siamois - revint de l'univers parallèle où il avait trouvé refuge et annonça qu'il cédait le trône à Magaella et Magellan, les deux enfants mâle et femelle qu'il avait eus au cours d'une crise de colère auprès de laquelle le courroux des paléo-dieux de Terra Prima n'était qu'aimable bouderie.
Un nouveau couple impérial, un nouvel Empire rénové et soutenu par l'Ekonomat, les Planètes coloniales et certains Maganats. Bref, une nouvelle ère. Débarrassé de toute menace extérieure, l'Empire put alors se concentrer sur lui-même et entreprendre une refonte complète de sa structure. Pour commencer, l'ordre pan-Techno fut mis à l'index pour une période de deux cent ans. Magaella et Magellan avaient à cœur de restaurer la grandeur de la maison impériale et le lustre des Trans-Bourbons. Et pour cela, il leur fallut museler quelques velléités, ramener dans le rang quelques maisons fougueuses et courber quelques échines par trop rétives. Il y eut bien des pleurs et des grincements de dents mais, après tout, ça fait toujours un petit bruit de fond. Alors les frondeurs furent mis au pli, les fortes têtes envoyées sur la ligne des confins où il se passe toujours quelque chose, et où les occasions de mourir sont plus nombreuses que celles de se réjouir, et les Techno-Technos se firent oublier. Mais ils ne perdirent pas leur temps. Dans le plus grand secret, loin de l'agitation du monde, ils travaillèrent à leur grand œuvre. .
Ah, mes TV addicts mignons, je vois vos oreilles se dresser et vos yeux s'ouvrir tout grands. Vous vous dites, le « grand œuvre des Techno-Technos »... Mais de quoi peut-il bien s'agir ? Qu'est-ce que cela peut bien être ? Vous aimeriez bien le savoir, n'est-ce pas ? Vous feriez n'importe quoi pour être mis dans le secret. Je le sais. Peut-être même seriez-vous prêts à payer pour le connaître... Hein ! Et bien, je suis au regret de vous dire que je ne vous dirais rien. Que pouic ! Peau de balle ! Pas ça !
Je suis vraiment démoniaque, non ? »

Diavaloo jette un coup d'œil sur la cuve d'Octoël et s'absorbe quelques instants dans la contemplation du spectacle. Il roule des yeux tour à tour intrigués, stupéfaits, incrédules, puis franchement admiratifs.

« Hé bé, je ne croyais pas ça possible... reprend-il. Le règne animal m'étonnera toujours. Bon, allez, je vais être bon prince. Je vais lever un petit bout du coin du voile. Mais pas plus. Attention, juste un bout. Et faudra faire avec. Alors voilà, tout ce que vous saurez pour le moment, c'est que les pan-Technos mirent au point ce qu'ils appelèrent « Le Grand Réseau ». Un dispositif si extraordinaire, si fantastique que leur puissance en fut décuplée dans des proportions inimaginables. Mais chut... Je n'en dirais pas plus...
Mes TV addicts chéris, on me fait signe que l'heure est venue de soumettre Octoël à une nouvelle épreuve. Je tiens à préciser que l'expérience n'a encore jamais été tentée et que l'on ne sait absolument pas ce qu'elle peut donner.
Alors voilà, j'ai ici, voyez entre mon pouce et mon index, précieusement protégée dans une capsule de nitranekkon blanc blindé, une goutte d'un divin fluide corporel d'Artaran et Marlana, le couple impérial. Un peu d'histoire s'impose. Ces représentants célestes de la glorieuse lignée des Trans-Bourbons avaient pour habitude d'entrer dans des colères cataclysmiques, capables de détruire une planète entière, au cours desquelles leurs corps secrétaient un liquide unique lors de formidables mictions volcaniques. Et ce liquide, mes TV addicts sucrés, est un acide instable et corrosif, doté de propriétés explosives incommensurables. Vous imaginez un peu. On le recueillait précieusement pour en équiper les têtes de certaines bombes. Aucun blindage, même le plus épais, n'y résistait.
Tu vois comme tu es gâté, mon bon Octoël : on prend soin de toi, on a le souci de ton confort. Alors voilà, je vais verser cette goutte dans ta cuve et tu vas vivre une expérience inoubliable.
Allez, tu me remercieras après. »

Diavaloo s'approche de la cuve et entreprend de dévisser la capsule avec un luxe de précautions ô combien justifié. Octoël est agité d'un tremblement continu qui fait vibrer la surface. Il a tellement pâli qu'il est devenu transparent. Diavaloo lève bien haut son redoutable récipient, puis le lasse tomber dans la cuve...

« Et voilà ! », commence-t-il du ton satisfait de celui qui a accompli une mission délicate avant de poursuivre sur un ton nettement plus alarmé, les sourcils haussés au ciel en accent circonflexe.

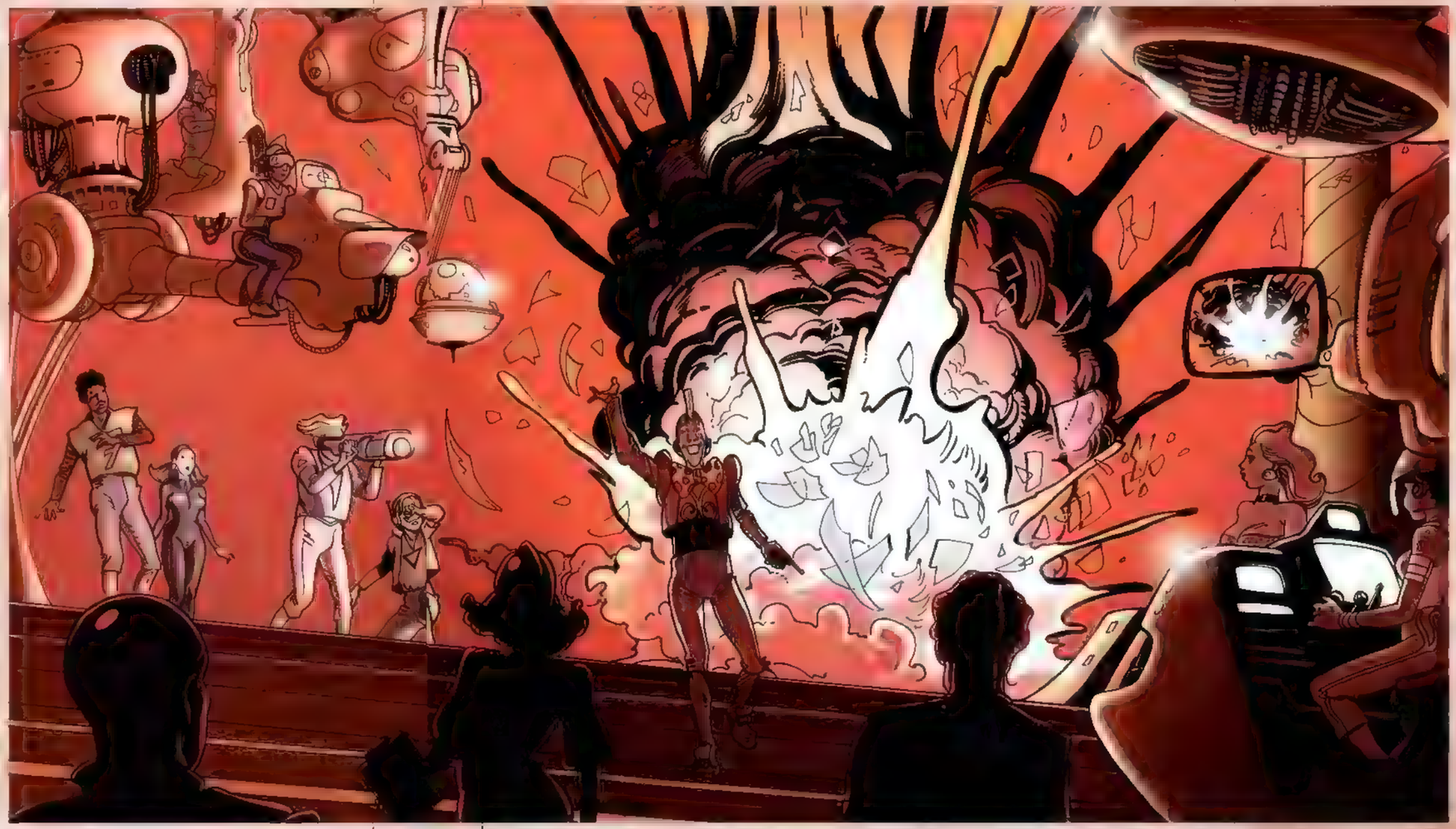
« Ouille ouille ouille, regardez-moi ce travail. Non mais regardez-moi ça ! Je n'aurais jamais cru qu'une telle horreur put se produire. Et pourtant j'en ai vu de toutes les couleurs, je vous le garantis. Oh la la, le pauvre ! C'est vraiment atroce.
Enfin, ne nous laissons pas démonter pour si peu et reprenons un peu le fil de cette histoire. Comme je disais donc, les Techno-Technos élaborèrent une invention qui peu à peu allait métamorphoser la face du monde. Et là, tout changea pour eux. Si, à un moment donné, leur cote avait faibli, ils connurent à partir de 23510 un retour en grâce dans tout l'Empire. Ils convainquirent Magaella et Magellan de conférer à la Sainte Eglise Industrielle (SEI) le statut de culte officiel de l'univers humain. Et leur pouvoir alla croissant.
Un fait toutefois mérite d'être noté. Ça n'a l'air de rien comme ça, mais c'est un détail qui devait avoir une importance énorme. Alors voilà, en 23511, le Technopape et la Technopapesse, qui jusqu'alors présidaient ensemble aux destinées de la SEI, entrèrent en conflit ouvert… Un simple désaccord domestique, mes chers TV addicts, rien de plus. Une petite scène de ménage et l'univers connut un de ces soubresauts qui peuvent rayer une galaxie de la carte. Car voyez-vous, la Technopapesse ne se contenta pas de quitter le domicile conjugal. Non… Elle partit fonder l'ordre Shabda-Oud…

Mais passons…
En 23772, les Techno-Technos mirent la dernière main à leur « Grand Réseau ».
Tout notre univers était maintenant relié. Et de cette date jusqu'à l'année 29892, l'Empire, emmené par les pan-Technos, poursuivit son irrésistible expansion vers tous les confins de l'univers. Partout, les vaisseaux de la Magnarmada Techno-Amazonas se répandaient, impérieux et invincibles, assistés à l'occasion par le solide bras armé de l'Endogarde. On tombe constamment sur des créatures réfractaires, vous savez. Mais, pour elles, notre vaillante Endogarde a toujours en réserve des arguments solides et convaincants ..
Dans tous les systèmes, un scénario immuable était répété : les planètes étaient conquises et les populations mises au pas ou éradiquées.
Inexorablement, les galaxies se sont peuplées de planètes endocities.
Puis vint l'année 29892, et l'univers connut un énième bouleversement qui allait ouvrir une ère encore plus décisive que toutes les précédentes réunies. Car en 29892, l'Empire acquit l'épiphyte, la substance incroyable et mystérieuse de Marmola, et l'univers entra dans l'ère de l'anti-G.

La suite appartient à notre histoire, mes délicieux TV addicts. Et bien sûr, vous la connaissez tous. Mais vous me permettrez de vous la raconter une nouvelle fois en détail, n'est ce pas ? Alors suivez-moi et partons ensemble découvrir les mille-et-une merveilles de l'univers… »

Diavaloo fait alors un demi-tour sur lui-même et se dirige d'un pas décidé vers les coulisses. Arrivé au bord de l'estrade, il s'arrête, lève une main et fait un large sourire. « Oh, j'allais oublier… Une petite dernière pour tourner la page en beauté… »

Sur ces mots, il tire un nouveau boîtier de sa poche et appuie sur un bouton en accompagnant son geste d'un petit clin d'œil complice.
Dans un fracas de fin du monde et un tourbillon de flammes, la scène explose et disparaît comme happée dans la gueule d'un dragon affamé…



1 795 L'avènement de Louis XVII
et fondation de la lignée des Trans-Bourbons
2 986 3e Guerre mondiale
3 000 Départ de Terre-Prime
Colonisation du système solaire
• Ère paléo-gravitationnelle
3 499 Sacre de Rosemunde Ier le Rebus,
Empereur de la galaxie. Fin des tyrans démocrates.
3 500 Révolution Biologique
début de la colonisation universelle
• Ère bio-logique
4 500 La Cour impériale s'installe sur Planète d'Or
Développement de la Garde Techno
6 000 1re grande invasion galactique barbare
Développement des maisons coloniales
11 998 Naissance d'Aristan et de Marlana,
les enfants de Rosemunde Ier
12 000 2e grande invasion galactique barbare
13 500 Catastrophe du rétrécissement des univers glacés.
Découverte des univers parallèles
13 512 Premiers contacts et adhésion de l'Empire
à la Confédération des Univers Parallèles
13 626 Naissance du Non-Baron David de Castaka
13 628 Naissance de la Mono-Duchesse Aangora
de Castaka
13 637 Notre univers rejoint officiellement
la Confédération des Univers Parallèles
• Ère post-logique
13 645 Naissance de Maroni et de Naida
13 651 La Guilde Techno [illegible] Planète Centrale
et devient l'Église par Techno
13 652 Destruction de la planète [illegible] des Castaka
13 660 Arrivée des survivants du clan des Castaka
sur la planète Marmona
Mort de la Mono-Duchesse Aangora de Castaka
Conflit avec le Garde Congrès
17 789 et disparition dans le [illegible] de l'épiphyte
Seconde invasion galactico-barbare
17 790 menée par des [illegible]
Union du couple impérial
chez leurs cousins des univers parallèles
• Cinq mille longues années de troubles permanents
23 124 Utilisation de la bombe Tri-H
et fin de la guerre pan-barbare
23 126 Prise de pouvoir par les Techno-Technos
• Ère fanatique
23 231 Couronnement de Magnella et Magellan,
les nouveaux Empereurs Trans-Bourbons
23 232 Les Techno-Technos
sont écartés du pouvoir politique
23 510 La Sainte Église Industrielle SEI
devient le culte officiel de l'Univers Humain
23 511 Scission entre le Techno-Pape et la Techno-Papesse
Création de l'ordre des shabda-oud
23 772 Les Techno-Technos achèvent
la mise en place du « Grand Réseau »
24 000 / 29 892 Colonisation jusqu'aux confins
de l'univers
29 820 Naissance du Non-Baron Berard de Castaka
29 857 Naissance du Méta-Baron Othon von Salza
29 861 Naissance d'Edna Berard de Castaka
29 872 Naissance d'Honorata
29 876 Naissance de Barra de Castaka
29 892 Mort du Non-Baron Berard de Castaka
Mort d'Edna Berard de Castaka
Bataille de Marmolla
Arrivée des survivants du clan, sur la planète Okhar
Mort de Barra de Castaka
Construction de la Méta-Nef
Découverte de l'épiphyte
L'Univers entre dans l'ère anti-G
• Ère anti-G
29 893 Naissance du Méta-Baron Aghnar von Salza
29 899 Naissance de la Supra-Princesse Oda la capricieuse
29 900 Construction du Méta-Bunker
Destruction de la planète Okhar
Le Méta-Baron Othon et son fils Aghnar
se réfugient sur la planète Perdita
29 913 Mort du Méta-Baron Othon von Salza
Destruction de l'ordre des Shabda-Oud par
le Méta-Baron Aghnar
Mort de la Supra-Princesse Oda, mais réincarnée
par Honorata
29 919 Naissance du Méta-Baron Tête d'Acier.
29 931 Naissance de Doña Vicenta Gabriela de Rokha
29 951 Combat titanesque entre les Méta-Barons
Aghnar et Tête d'Acier, puis mort d'Aghnar et
d'Honorata
29 952 Le Méta-Baron Tête d'Acier devient
Melmoth de Castaka
Naissance du Méta-Baron Aghorha de Castaka
de la caste des Castaka
29 969 Mort de Doña Vicenta Gabriela de Rokha
29 970 Mort du Méta-Baron Tête d'Acier.
Naissance du Méta-Baron actuel
dit Sans-Nom
29 989 Mort du Méta-Baron Aghorha de Castaka.
30 000 Époque actuelle

L'Univers Humain

« L'ambition est abîme. L'intérêt, illusion.
Aucune pureté ne naît d'un vice entretenu. »
Les Versets de Renovalh, II.3.

L'Empire

« Alors, nous Pthagures, bien voir si Androgyne Parfait est champion indestructible dont Empire humain toujours parler ! Eux casser nos oreilles... Youpi ! Guerre extermination totale !!! »

–Triumvirat pthagure, à l'issue de la réunion stratégique où fut prise la décision d'envahir l'Empire.

Merveille des merveilles, fils de la volonté créatrice de l'œil de l'Onfale, le vaste univers est un espace habité. Et en effet, ces étendues - où l'homme étend ses bras avides bien au-delà des limites de la Voie lactée, la galaxie de Terra Prima - abritent un large éventail de races et de peuples - humains pour la plupart, mais également mutants et extra-humains. Cet ensemble éminemment hétérogène de mondes est structuré autour de l'autorité de l'Empire. Colossale organisation, dont les ramifications vont aussi loin que volent ses vaisseaux, l'Empire s'appuie sur une force armée, l'Endogarde, un clergé omniprésent qui détient un pouvoir technologique quasi divin - le Techno-Pontificat, également connu sous le nom de Sainte Eglise Industrielle - et une organisation financière - l'Ekonomat - qui a la haute main sur tous les leviers économiques. A cela, il faut ajouter deux groupes qui représentent un poids non négligeable : les Maganats et la Confédération des Planètes Coloniales, également désignée sous l'appellation « Les Coloniaux ». Un Maganat est une planète, un groupe de planètes, un système entier et parfois plus encore placé sous l'autorité d'une maison noble de premier plan, à qui il appartient en totalité. Par définition, les Maganats sont fidèles à l'Empire, et Janus-Jana est leur suzerain. Cela dit, cette apparente soumission n'interdit pas l'intrigue, et celle-ci serait même la règle plutôt que l'exception. Car ces multiples représentants nobles vassaux de l'Empire détiennent, selon les circonstances, peu ou pas de pouvoir ou alors une puissance énorme capable sinon de le concurrencer au moins de tenir tête à l'Empire. Indépendante en apparence mais plus ou moins inféodée à l'Empire, la nébuleuse des Coloniaux regroupe quant à elle une vaste palette de planètes dirigées par des Kamars fort éloignés des préoccupations de la Cour impériale. Au sein de la Confédération des Planètes Coloniales, on distingue deux grandes branches, elles-mêmes subdivisées en clans. La première comprend les deux factions majeures - les Troglosocialiks et les Mencheviks galactiques - et la seconde, un chapelet de factions mineures - les Ultra-Colonialistes, les Super-Conquérants, les Troglo-Barbares, les Poly-Schismatiks, les Amico-Visiteurs, les Hyper-Putschistes, les Avatars Trotsko-Révolutionnaires, les Proto-Nihiliks, pour ne citer que les plus importantes.

Histoire véridique de la lignée des Trans-Bourbons

Janus-Jana, l'illustre couple siamois impérial, est l'héritier d'une lignée dont l'origine remonte aux débuts de la royauté en Europe - le Vieux Monde de Terra Prima - et dont l'histoire se confond avec celle du Royaume de France. En effet, si ce n'est qu'en 3499 que la famille des Trans-Bourbons accède au trône impérial, dans des conditions qui seront plus largement détaillées par la suite, l'avènement de Rosemonde Ier le Rebis ne fait que renouer, comme un écho à travers les siècles, le fil interrompu de la dynastie des souverains thaumaturges. Car loin d'être une pousse impériale subitement surgie du néant, la famille Trans-Bourbons plonge ses racines au plus profond du terreau royal des monarques absolus de Terra Prima.

En 1789, lorsque le courroux du peuple de Paléo-Paris balaya dans un grand courant d'allégresse régicide l'ordre politique qui présidait à ses destinées, Louis XVII, dit le Dauphin, fils de Louis XVI et héritier présomptif du trône de la Paléo-France, devint un véritable enjeu pour les partisans et les adversaires de la monarchie. Né en 1785 à Versailles, ce second fils de Louis XVI, qui avait tout d'abord été duc

de Normandie, puis Dauphin à la mort de son frère aîné survenue le 4 juin 1789, fut enfermé à la prison du Temple en août 1792. L'histoire officielle affirme que les mauvaises conditions d'hygiène et la maladie l'emportèrent rapidement, et qu'il mourut au Temple le 8 juin 1795. Bien sûr, on émit des doutes, et nombreux furent ceux au cours des décennies suivantes qui affirmèrent que le véritable Dauphin s'était enfui et qu'il attendait son heure pour être réintégré dans son bon droit. D'ailleurs, dans les années qui suivirent, plusieurs « Dauphins » autoproclamés se manifestèrent et exigèrent qu'on leur rende titres, honneurs, châteaux et toutes ces autres choses qui font l'ordinaire des rois. Et puis le temps passa, et les témoins fiables de ces événements disparurent - mais l'énigme demeurait. Le Dauphin était-il ou non mort au Temple ? S'était-il évadé ? Avait-il été assassiné par quelque suppôt d'une faction rivale qui voulait l'empêcher de faire valoir ses droits ?

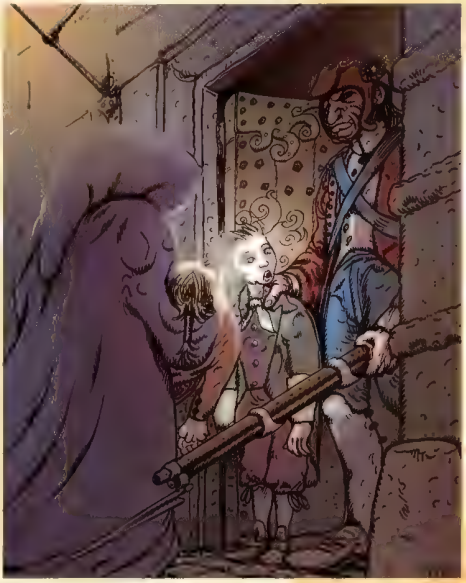
C'est que le doute était permis. Le corps fut plusieurs fois exhumé, mais les expertises produisirent des résultats systématiquement différents et pour le moins surprenants. Comment le cadavre d'un enfant de dix ans pouvait-il mesurer 1 mètre 47 ou même 1 mètre 65 ? Bien sûr, le cœur du Dauphin, subtilisé par le docteur Pelletan au cours de l'autopsie de l'enfant mort au Temple, avait lui traversé les épreuves et était conservé, dans un état momifié, à la Paléo-Basilique de St-Denis. Mais comment faire parler une relique ? Il fallut attendre la fin du vingtième siècle et le début d'une compréhension des mystères de l'acide désoxyribonucléique (ADN) pour enfin trancher cette question qui avait tenu en haleine des dizaines d'historiens au cours des deux siècles précédents.

Le verdict tomba : il s'agissait bien du cœur momifié d'un fils de Louis XVI. L'analyse comparative menée sur l'ADN des descendants vivants des Bourbons était formelle. Alors une nouvelle fois le vent de l'oubli fit son œuvre et le mystère du Dauphin mort au Temple ne devint plus qu'un souvenir pour les historiens nostalgiques. Mais qu'en était-il réellement ?

La mère insoupçonnée

Au commencement de l'année 1795, par une de ces nuits froides et humides de fin d'hiver, une dame citoyenne Amélie Ladoucette, qui avait servi comme nourrice auprès de Marie-Antoinette, la femme de Louis XVI, au château de Versailles, se rendit effectivement à la prison du Temple troquer le Dauphin contre son propre fils. Des quatre tentatives de substitution, dont on a effectivement retrouvé des indices, c'est celle-ci qui aboutit. Et ainsi, pour sauver le Dauphin de France, le jeune héritier direct de la puissance miraculeuse d'essence divine des rois de la Paléo-France, Amélie Ladoucette accepta de subir les assauts des gardes corrompus, de mentir et surtout de consentir le sacrifice suprême du fils qu'elle chérissait par-dessus tout. Évidemment, plusieurs questions se posent. Pourquoi a-t-elle donné son accord à un complot qui condamnait son propre enfant ? Comment se fait-il que l'analyse de l'ADN du cœur momifié du Dauphin ait confirmé la filiation ? Et a-t-elle agi seule, ou ses actes ont-ils été inspirés, voire téléguidés par d'autres ?

Assurément, il aura fallu que la citoyenne Ladoucette soit convaincue de l'intérêt supérieur de sa démarche pour consentir à tant de sacrifices. Certes, elle qui avait servi la famille royale, qui avait vécu dans son intimité, qui avait même été la nourrice des enfants du roi et de la reine, pouvait ressentir un appel impérieux qui la poussait à tout accepter pour permettre la pérennité de la lignée royale. D'autant qu'ayant eu à s'occuper de Louis XVII dès son plus jeune âge, elle pouvait éprouver pour lui un sentiment maternel. Mais surtout, il était le fils du Roi, cet homme inaccessible et si



A la lecture de l'histoire fabuleuse de la lignée des Trans-Bourbons, on pourrait s'étonner de la longevité exceptionnelle de Rosemonde 1er le Rebis, qui ne céda son trône qu'après avoir exercé le pouvoir pendant près de... dix mille ans ! Pourtant, lorsqu'on se penche avec attention sur la genèse de cette famille hors du commun, on mesure toute la portée de l'acte de son mentor et fondateur, Michel de Nostre-Dame, qui plongea Rosemonde dans l'Huile d'Or - fruit alchimique de la Pierre Philosophale, dont les vertus miraculeuses procurent richesse, santé et jouvence exceptionnelles. Transmises par le sang et l'esprit, ces vertus mythiques se perpétuent dans les descendants, couples impériaux, jumeaux, frères/sœurs, pères/mères, qui doivent à la Pierre Philosophale de perdurer plusieurs milliers d'années. Aujourd'hui encore, les nobles particulièrement distingués reçoivent une médaille contenant une goutte de la sainte Huile d'Or.

proche qu'elle aimait, et à qui elle s'était donnée. Dans la promiscuité de la vie à Versailles, elle avait en effet succombé aux appels d'un roi sensuel et s'était abandonnée à lui, le temps d'une étreinte.

Un faisceau de faits qui explique pourquoi elle était psychologiquement encline à accepter de donner son fils comme une offrande. Amélie Ladoucette aimait d'amour le Roi et aimait comme une mère le fils du Roi, le Dauphin. En outre, ce que démontrèrent près de deux cents plus tard les analyses ADN, c'est que son fils qui était du même âge que le Dauphin, et qu'elle a sacrifié pour sauver l'héritier du trône, était en fait un bâtard illégitime du Roi. Voilà une autre énigme qui trouve ici une explication. L'enfant mort au Temple, celui dont le cœur a traversé les siècles dans sa chasse de la Basilique de St-Denis, était bel et bien un fils du Roi, mais il n'était pas le Dauphin, celui destiné à monter sur le trône et à continuer la lignée. Incidemment, c'est le fait qu'elle connaissait, aimait le Dauphin, et qu'elle avait un fils du même âge - autant de facteurs susceptibles de faciliter la substitution - qui lui ont sans doute valu d'être l'instrument du Destin.

Michel de Nostre-Dame

Mais un autre élément explique pourquoi il fallait que les choses soient ainsi et uniquement ainsi. On pourrait penser qu'un demi-frère du Dauphin aurait fort bien pu faire l'affaire - et c'est sans doute vrai pour ce qui est des affaires du Royaume. Mais le Dauphin présentait une caractéristique unique, une particularité génétique qui faisait de lui un élu guetté de longue date pour accomplir un dessein grandiose. Louis XVII, le Dauphin, était un hermaphrodite.

Qui pouvait donc bien s'intéresser à un tel caprice de la nature ? Qui pouvait bien attacher de l'importance à un jeune être victime d'une confusion des marques de la différenciation sexuelle ? Qui pouvait poursuivre ainsi un but à travers les siècles ? Amélie Ladoucette n'était qu'une de ces femmes du peuple qui, pendant la période troublée de la Révolution, déployèrent d'énormes efforts pour faire oublier ce qu'elles avaient été, en l'occurrence une servante à la cour et, partant, une suspecte toute désignée pour ceux qui traquaient les contre-révolutionnaires. Son instinct de survie l'aurait plutôt incitée à se faire oublier, à tout entreprendre pour traverser sans heurt ces temps incertains.

Il fallut donc qu'un guide vienne lui montrer la voie. C'est sous les traits d'un homme d'âge mûr, pas un vieillard, mais un homme qui contemple déjà avec philosophie le seul de sa vie, que ce berger lui apparut. Il se prétendait médecin et, de fait, par quelques observations, il sut deviner les maux dont elle souffrait. En quelques gestes empreints de douceur et de fermeté, il ramena le calme sur le visage de son fils enfiévré. Il semblait tout connaître d'elle. Elle aurait dû en éprouver de la crainte, mais la sérénité qu'il irradiait l'incitait à la confiance. Quand il lui annonça qu'elle pouvait lui rendre un grand service, elle était prête à tout faire pour le lui accorder. Il lui dit alors son nom : Michel de Nostre-Dame.

« C'était écrit ! », disait-il à chaque instant. « Dans les astres », poursuivait-il sur un ton pédagogique. « Les conjonctions, ma belle enfant, nous disent qu'il doit en être ainsi pour qu'un autre grand œuvre soit accompli. Le jeune Dauphin était promis au trône, mais l'histoire a des sautes d'humeur. Toutefois, malgré ces convulsions, il sera appeler à régner. Je ne peux vous en dire plus, mais sachez qu'il est attendu, depuis une éternité, et que l'humanité compte sur vous pour qu'un jour enfin il arrive... »

Amélie Ladoucette ne comprenait pas tout des propos de l'alchimiste, mais il l'avait convaincue. Elle accomplirait l'échange. Elle consentirait le sacrifice de son fils pour aider à l'accomplissement. Elle en avait pris l'engagement. La veille du jour où elle devait se rendre au Temple récupérer le jeune Dauphin, Michel de Nostre-Dame - qui se faisait appeler également Nostradamus - passa la journée enfermé à aligner de longues listes de signes, à former des pyramides kabbalistiques, qui toutes confirmaient ses intuitions. A la fin de la journée, il écrivit un nouveau quatrain dans son carnet intitulé Les Centuries.

> Sorti du Temple, glorieux déjà mais pas encore
> Illustre. Bientost sublime car oint des chresmes.
> Au bout des siecles, tout nimbé d'or
> Dalphin sera Rebis, austre et toujours même.

La conscience des siècles

En cette année 1795, Nostradamus était âgé de 292 années. Alchimiste érudit, grand initié aux rites de l'école égyptienne, il avait au cours de son premier vivant réalisé son grand œuvre. Mais il avait poussé plus loin, franchi les limites fixées au sein de sa confrérie et, par-delà la lettre de la règle philosophale, en une sublime transmutation - il avait créé l'huile d'or, le composé parfait du plus pur des matériaux. Cette découverte avait fait de lui un paria, mais aussi un être hors du temps, une forme d'aberration assoiffée de savoir qui traversait les siècles insensible à la fuite des jours et des années. Car l'huile d'or, parée de mille vertus, était une eau de jouvence qui, sans être synonyme d'éternité, conférait grande longévité.

Immergé dans l'étude, Nostradamus avait ainsi eu tout loisir de remonter jusqu'aux sources les plus anciennes et les plus mystérieuses du savoir humain sur Terra Prima, jusqu'aux époques où l'homme connut les grands Anciens. Et l'idée, tout naturellement, lui vint d'être à son tour un acteur

divin. Peser sur le cours du monde, avoir barre sur la course folle d'une civilisation perdue dans les astres. Il lui fallait alors trouver un cristal, un être-prisme qu'il pourrait polir, nourrir et faire grandir, pour un jour l'offrir au monde. L'huile d'or serait cocon, marquait une chrysalide.

Selon la symbolique de l'ancien et mystique ordre *Rosae Crucis*, telle que Christian Rosenkreutz la lui avait enseignée alors qu'il se formait à la médecine, l'école des mystères d'Egypte professe depuis toujours qu'un être sublime mâle et femelle deviendra l'Imperator suprême pour gouverner l'univers. La nouvelle que le Dauphin, l'héritier de la maison de France, était un hermaphrodite ne pouvait donc que l'intéresser. Etait-il celui destiné à guider le monde ? C'est pour s'en assurer que Nostradamus avait approché Amélie Ladoucette, seule personne en mesure de se faire remettre sans risque un enfant qu'elle connaissait bien. Dès qu'il l'eut en son pouvoir, il remercia l'aimable femme, la récompensa, puis s'isola avec l'enfant pour vérifier les signes. Indubitablement, il avait un double sexe. Sur son visage, la grâce enfantine mêlait finement douceur féminine et beauté angélique. Evidemment, il était le dernier maillon d'une lignée royale, ce qui valait à ses gènes de porter une manière de perfection. Eduqué selon les rites et préceptes, l'enfant-infante ne pouvait que s'épanouir et prendre une dimension encore jamais imaginée dans l'histoire humaine.

Sans perdre un instant, Nostradamus emporta le Dauphin au loin, au bout de l'Océan Indien, en lisière des fosses sans fond des Iles de la Sonde, sur l'île de Sumatra, dans le temple de Burubudur, une retraite acquise à sa cause où il put entreprendre son enseignement. L'initiation du Dauphin dura quarante-sept années qui parurent une seconde au vieux médecin provençal, si loin de sa terre natale. Au terme de son apprentissage, Louis le Dauphin devenu Rosemonde le Rebis n'avait plus rien d'un enfant né dans la paléo-France de la fin du dix-huitième siècle. Ses lumières s'étendaient bien au-delà de ce que l'on savait en son siècle. Il avait une compréhension des choses et des mystères, une connaissance des causes et des effets que seul peut avoir celui qui a vécu cent vies. Et par-dessus tout, il avait le pouvoir d'imposer sa volonté. Il était prêt. Michel de Nostre-Dame estima que son œuvre était achevée. En 1842, il immergea Rosemonde dans un bain d'huile d'or placé au cœur d'une capsule hermétiquement scellée dans laquelle il pouvait traverser l'éternité. Prêt à être offert au monde, l'Imperator suprême attendait dans le silence. Avant de se laisser aller aux plaisirs d'un crépuscule méditatif, Michel de Nostre-Dame entreprit une ultime tâche : tisser mille histoires et chroniques aux accents de mythes annonçant la venue d'un nouvel Empire pour l'humanité.

Aux fondations de l'Empire

En 2986, la Sixième Guerre mondiale s'acheva sans vainqueurs ni vaincus, mais avec un tas de cendres et de ruines. Après le cataclysme du feu de la fusion, après la décimation d'une bonne part de sa population, Terra Prima était enfin prête à recevoir l'élu promis au trône par son lignage, la perfection de sa nature double et la gloire éternelle de son initiation. Dans le secret de sa retraite, pendant le sommeil du Dauphin-Rebis, Nostradamus avait préparé le monde à son avènement. En près de vingt siècles, il avait tracé de puissantes lignes de force qui avaient mis au cœur des hommes l'espérance de sa venue. Il était annoncé. Il était attendu.

Les troubles de l'époque venaient d'atteindre un point culminant avec la quasi-extinction de toutes les populations. L'humanité n'attendait qu'une seule chose : être sauvée. La coalition des forces armées, qui gouvernait les décombres de la planète, forte d'une légitimité forgée dans la fournaise des combats, accueillit favorablement ce prétendant issu d'une dynastie légitime qui de plus drainait dans son sillage un puissant parfum de miracles.

Les portes du pouvoir hégémonique s'ouvraient largement devant lui.

Les premiers temps du règne de Rosemonde Ier le Rebis furent mouvementés et chaotiques. Les vieilles

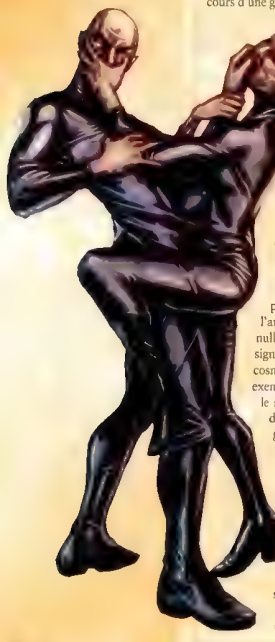
L'Androgyne Parfait.

Archives de l'Empire galactique humain. Section Documents historiques, sous-section Textes apocryphes, division Prophéties.

« Car il est dit que celui-celle qui unirait les qualités de l'homme et de la femme, celui-celle qui serait l'Androgyne parfait, l'Être sacré paré de toutes les qualités du père et de la mère, régnerait à jamais, conduirait de sa main sublime l'humanité vers son destin. »

–Texte en langue ancienne de Terra Prima, attribué au prédicateur humain Aptusto, contemporain de la période de chaos qui suivit la Sixième Guerre mondiale.

haines demeuraient, et les nombreuses factions rivales virent dans la contestation l'occasion de reprendre leur activisme. Mais l'enseignement de Michel de Nostre-Dame avait porté ses fruits, et Rosemonde comptait la fermeté au nombre des ses qualités. Certaines maisons - et non des moindres - l'apprirent à leurs dépens. Les vertus de l'exemple firent le reste et, en trois décennies à peine, l'ensemble des piliers de ce monde féodal morcelé avait prêté allégeance au nouvel Empereur. Mais la force et la terreur ne font pas tout, et Rosemonde institua alors ce rite qui perdure encore et crée un lien puissant et subtil entre le pouvoir impérial et ses sujets. Après que le bras administratif de la Maison des Trans-Bourbons eut inventorié, estimé et cadastré tous les fiefs de la couronne, l'Office Impérial des Titres et Prétentions les redistribua aux familles et aux hommes disposés à prêter serment de fidélité à la personne de Rosemonde Ier le Rebis. Au cours d'une grande cérémonie, où la solennité rigide tenait lieu de souffle spirituel, l'Imperator suprême, qui peu après devint l'Emperoratrix, remettait à ses vassaux une médaille, marque de leur appartenance à la noblesse, renfermant une goutte de la sainte huile d'or. Avec le temps, et même après que l'humanité eut essaimé dans tout le cosmos, ces médaillons sont restés des reliques d'une valeur inestimable, révérées bien sûr par les descendants des fondateurs des maisons nobles, mais plus largement admirées de tous.



Plus tard au cours du règne du premier des Trans-Bourbons, lorsque l'autorité impériale fut partout admise et nulle part contestée, Rosemonde donna le signal de la conquête de la galaxie, puis du cosmos tout entier. Il fut lui-même un exemple puisqu'en l'an 4503, il transféra le siège du pouvoir impérial sur Planète d'Or. Mais il chargea aussi les plus grandes et plus puissantes maisons d'aller conquérir en son nom, et pour sa gloire, des pans entiers de l'univers. D'ailleurs, ce sont principalement les conquêtes et l'expansion de l'univers humain qui restent la marque de l'ère de Rosemonde Ier le Rebis. Avant lui, l'homme en était à rêver d'aller tutoyer les lisières du système solaire. Sous sa houlette, c'est la galaxie toute entière qui subitement devint trop petite. Des maisons pionnières partirent se tailler des fiefs galactiques plus vastes que des empires stellaires, et des explorateurs de plus en plus hardis franchirent bientôt les frontières de la Voie Lactée. Bien sûr, il y eut des troubles aux confins, des invasions extérieures, mais aussi des intrigues au sein même de l'Empire, avec une lutte permanente pour le pouvoir. Parallèlement, la dispersion des grandes maisons, disséminées dans un espace sans fin, favorisa l'éclosion de modes de vie très différents et de coutumes hétérogènes - en somme, d'une forte tradition de « terroir » dans cette mosaïque fédérale. Mais le poids centralisateur de l'Empire, et la puissance personnelle absolue de l'Emperoratriz qui l'incarnait, permirent d'aplanir les difficultés, de limer les ambitions trop fortes et d'assurer la cohésion de la marche expansionniste de l'Univers Humain.

Malgré les heurts, Rosemonde était le maître incontesté d'un Empire qu'il menait d'une main de fer en s'appuyant de tout son poids sur les quatre grands piliers - le Techno-Pontificat, l'Ekonomat, la Noblesse et la Confédération des Planètes Coloniales, avec l'aide bien sûr de l'Endogarde.

Le sang de la succession

Le règne de Rosemonde Ier le Rebis dura très exactement 8499 années pour s'achever en 11998. Fort de ses caractéristiques d'hermaphrodite, il s'était auto-fécondé avec l'intention de donner le jour à un nouvel avatar sexuellement double, un autre Androgyne parfait. Mais hasard naturel, caprice génétique ou erreur impériale, toujours est-il que c'est un couple siamois mâle et femelle qu'il mit au monde. Unis par le tronc, Artaran et Marlana, les nouveaux siamois impériaux, reçurent l'éducation qui sied à ceux destinés à prendre un jour les rênes d'un Empire toujours plus grand. Mais leur initiation fut une longue route semée d'embûches, car le frère et la sœur siamois, condamnés par la nature à une promiscuité qui leur était intolérable, étaient tous deux dotés d'un caractère à l'irascibilité dantesque. Ensemble, ils donnèrent une nouvelle dimension au mot chaos. Leurs journées n'étaient qu'une longue succession de colères. Pour l'un comme pour l'autre, la vue de son double sexuellement inverse était une torture insupportable. De peur qu'ils ne s'assassinent mutuellement, il fallait leur attacher les mains. Mais ils trouvaient en eux assez de force pour se mordre furieusement à la face et de s'arracher des lambeaux de visage, en des crises d'atroces douleurs partagées - puisque tous deux ressentaient pareillement le mal qu'ils s'infligeaient mutuellement... Bientôt, leurs faciès ne furent plus que des haillons rapiécés, couverts d'endo-greffes faites d'un alliage d'or et de

netranekkon. Ils hurlaient sans fin, brûlant d'une haine que rien ne paraissait pouvoir apaiser. Pendant leurs phases de lucidité, ils étaient capables de conduire l'Empire en bonne intelligence, mais rapidement le calme cédait le pas à la tempête, et ils entraient dans des cycles d'ire paroxystique. Il fallait alors les isoler au cœur d'une chambre blindée, au plus profond de Planète d'Or, de peur que leurs humeurs ne fassent tout exploser.

La succession entre Rosemonde Ier le Rebis et Artaran et Marlana ne donna lieu à aucune manifestation officielle. Elle ne fut l'objet d'aucune déclaration, ni d'aucune décision. Elle n'était même pas à rapprocher du plus petit événement. Simplement, un jour, Rosemonde disparut - et les siamois terribles prirent sa place. On les connaissait, on savait qu'ils étaient destinés au trône. Aussi lorsqu'ils assumèrent le pouvoir après que le premier des Trans-Bourbons se fut volatilisé, on fit comme si de rien n'était, comme si tout cela était absolument normal. On ne trouva jamais aucune trace de Rosemonde, et sa volatilisation reste l'un des grands mystères de l'Empire. Mais comme Artaran et Marlana ne paraissaient nullement s'en inquiéter, la vie suivit son cours. Et personne ne fut jamais assez fou pour risquer la plus infime question.

L'expansion d'un règne

Les onze mille deux cent trente-trois années que durèrent le règne d'Artaran et Marlana furent incontestablement les plus chaotiques de la dynastie des Trans-Bourbons. Dès le début, l'univers eut à contenir les raids de plus en plus fréquents des galacto-barbares sur les confins. L'expansion de la civilisation humaine n'était qu'une succession ininterrompue de guerres concentriques autour du cœur de l'Empire. Les grandes maisons se livraient dans l'ombre des combats sans merci pour la conquête de nouveaux privilèges, les grands piliers de l'Empire eux-mêmes entretenaient savamment un climat de luttes intestines et, aux marches de l'Empire, l'Endogarde essuyait les assauts de hordes aliens de plus en plus puissantes. Cette situation culmina, en 17789, avec la fuite du couple impérial dans un univers parallèle pour échapper à l'occupation d'une force exogène d'une puissance incoercible. Leur exil dura près de six millénaires jusqu'à ce que l'univers connaisse de nouvelles convulsions qui modifièrent une nouvelle fois la donne.

Assez étonnamment, l'Empire sortit renforcé de cette longue période de bouleversements. L'occupation alien et la conduite d'une guerre perpétuelle dans les confins avaient eu pour effet de resserrer, au moins superficiellement, les liens entre toutes les factions, et l'idée que l'Empire était un ensemble homogène s'en était trouvée renforcée. Pour le pouvoir impérial proprement dit, l'expérience eut une autre portée. En effet, le lien subtil unissant Planète d'Or à l'ensemble du peuple humain éparpillé dans tout l'univers fut quelque peu flétri de la quasi-défection des siamois terribles. Personne n'osa parler de trahison, bien sûr, mais un sentiment d'abandon demeurait. Donc, d'un côté la mosaïque éclatée qu'était l'Empire trouvait des raisons toujours plus nombreuses de penser qu'elle formait un tout uni, et de l'autre, l'autorité censée être la colonne vertébrale de l'ensemble montrait d'indéniables signes de faiblesse.

Et c'est là que le génie politique des Trans-Bourbons, forgé au creuset de la sapience immémoriale de Nostradamus, donna toute sa mesure. Plutôt que de se lancer aveuglément dans une reprise en main brutale des grandes maisons et des piliers, Artaran et Marlana tout juste revenus d'un univers parallèle annoncèrent qu'ils renonçaient au trône au profit de Magaella et Magellan, les jumeaux mâle et femelle qui leur étaient nés. Cette annonce surprise présentait un double avantage : elle faisait oublier toute l'opacité qui enveloppait les conditions du départ et du séjour d'Artaran et Marlana dans un lieu invisible et inaccessible, tout en estompant tout ce que pouvait avoir de choquant le fait que le nouveau couple impérial s'éloignait de l'idéal androgyne. En effet, si Magaella et Magellan formaient bien une entité double issue d'un œuf unique, ils n'en étaient pas moins distincts et séparés. Le principe mâle s'éloignait du principe femelle, et l'idée de l'unicité parfaite perdait de sa force. Mais la soudaineté de la nouvelle et le charme du nouveau couple impérial firent bien vite oublier tout cela. En 23231, Magaella et Magellan prirent officiellement en main les destinées de l'Empire des Trans-Bourbons. Comme cela avait déjà été le cas 11 233 années standard plus tôt, leurs prédécesseurs disparurent tout aussi soudainement, sans même une cérémonie de désistement, mais surtout sans témoin ni aucun indice.

Les hordes galacto-barbares.
A l'image des saisons, dont le cycle rythme les naissances, les disparitions et les reconstructions de la vie, l'Empire et les civilisations humaines ont subi, et continuent de subir, les assauts inattendus de hordes venues des confins. Après une première rencontre avec les galacto-barbares, sous le règne de Rosemonde 1er, les attaques qui déchirèrent la relative tranquilité de l'Empire devinrent vite une redoutable réalité - venu de parcelles reculées de l'espace, il existait un péril extra-terrestre, inconnu jusqu'alors, aux volontés troubles, qui se fédérait cycliquement autour d'un chef de guerre pour déferler sur l'Empire.
Aujourd'hui, après trois assauts majeurs que les archives historiques ont consignées comme « les plus barbares des guerres galactiques de tous les temps », la présence de ces non-humains reste tangible aux abords de certains confins. Les récits des voyageurs spatiaux font mention de peuplades relativement paisibles, aux mœurs tribales et aux coutumes qualifiées de « paléo-barbares » - et seule leur propension à s'unir à intervalles réguliers pour razzier des planètes habitées situées à des centaines d'années lumière de leur monde semble en faire une réelle menace aux yeux de l'Empire.

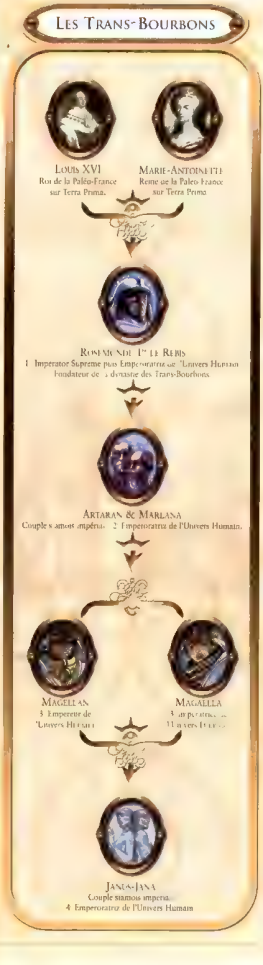
Ce jour, 142e du cycle. En audience plénière et publique à Palais d'Or, l'Impératrice suprême a consenti à écouter les doléances des maisons mineures de la Confédération des Planètes Coloniales venues solliciter un dégrèvement de l'accise impériale perçue sur les élevages collectifs d'individus de faune locale.

– Ô Janus-Jana, Méga sainteté, roi-reine de l'univers, commence Baadù, délégué officiel du Haut commissariat Krimano aux affaires biologiques, je suis mandaté…

– Un instant, intervient Vico da Sangle en s'avançant d'un pas sauté qui s'achève en une souple réception monopodale suivie d'une courbette. Un instant mon cher Baadù. J'aimerais attirer votre attention sur un détail qui n'a l'air de rien mais qui revêt néanmoins une importance capitale. Lorsque vous déclinez les titres de notre divin Empereratrix, il serait bon pour marquer l'émotion respectueuse qui vous étreint que vous baissiez votre regard. S'il vous plaît.

Acquiescement muet de Janus-Jana.

– Ô Janus-Jana, comme je disais je suis mandaté, reprend le délégué Ultra Colonial, pour porter une supplique à votre inestimable bienveillance…



Enfin, l'heure était au changement et à la rénovation. Et l'on entreprit de rénover. En profondeur. Certains des quatre piliers de l'Empire durent faire amende honorable et se soumettre pour ne pas être démis. Le subtil équilibre entre toutes les composantes de l'Empire fut chamboulé, mais peu à peu s'esquissèrent les contours de l'ordre impérial tel que nous le connaissons aujourd'hui. L'aura mystique perdait de son importance au profit de la puissance matérielle, la force militaire et la technologie. La paix retrouvée, l'Univers Humain entra dans un nouveau cycle de développement et de prospérité, les conquêtes se multiplièrent, la bannière des Trans-Bourbons fut portée toujours plus loin… Hier comme aujourd'hui, même si sa loi ne règne pas encore partout, faute de représentants, l'Empire a néanmoins des prétentions sur l'ensemble des galaxies de l'univers. Même les trous noirs devinés au loin par télescopes interposés appartiennent à la couronne - comme jadis, sur Terra Prima, les terres nouvelles au-delà des mers étaient revendiquées par les souverains des grands marins.

L'ère de Magaella et Magellan restera à jamais dans les mémoires comme celle de la richesse et du miracle technologique. Malgré ses efforts diplomatiques et son retour en grâce, la Sainte Eglise Industrielle persistait à cultiver une ambiance de mystère autour de ses activités. Néanmoins, ses apports à la puissance impériale étaient aussi colossaux que déterminants. La suprématie de la chasse Endogarde dans l'espace devait beaucoup aux miracles techniques Techno-Technos. A cet égard, la conquête de l'épiphyte est la parfaite illustration de l'état de l'Empire humain à cette époque. Jamais les factions n'avaient été aussi puissantes - puissantes au point de se rebeller ouvertement contre le couple impérial -, jamais l'opulence n'avait été partout aussi ostensible, mais jamais la soif de richesses n'avait été aussi grande, jamais les promesses de lendemains encore plus glorieux n'avaient été aussi nombreuses - et jamais le drame n'avait rôdé avec autant d'insistance. C'est d'ailleurs au cours d'une de ces phases extrêmement courtes où l'on passait par des cycles tour à tour euphoriques et tragiques que Magaella et Magellan, le couple des jumeaux impériaux, trouvèrent la mort. En 31184 très exactement, alors que l'épiphyte conquise en 29892 avait multiplié leur pouvoir déjà incommensurable, alors que le bonheur de la procréation leur avait été accordé, alors qu'ils avaient su repousser l'attaque mortelle des Pthagures sans pitié, ils rencontrèrent brutalement la mort. D'ailleurs, ils sont à ce jour les seuls représentants des Trans-Bourbons dont on ait la preuve formelle qu'ils sont bel et bien décédés.

Et ainsi s'ouvrit une nouvelle ère.

De nos jours…

L'Emperoratriz Janus-Jana est le maître de l'Empire. Fruit de la rencontre d'un ovule de l'impératrice Magaella, sa mère, et d'un spermatozoïde stérile de l'Empereur Magellan, son père, Janus-Jana a vu le jour au terme d'un travail acharné de plus de 30 ans, qui a mobilisé Planète-Hôpital toute entière, ainsi qu'une armée des meilleurs robots-chirurgiens et médecins humains. Mutant supérieur, sublime association du principe mâle et du principe femelle, Janus-Jana est un couple siamois, formé d'un homme et d'une femme unis par la nuque et les épaules. En cela, il renoue avec la tradition mystique des Trans-Bourbons, puisqu'il se rapproche de l'idéal originel du Dauphin initial. Toutefois, sans même qu'il en ait le plus petit soupçon, Janus-Jana n'atteint pas à l'excellence sacrée de l'unicité qui combinerait en une même entité parfaitement finie la double dimension du féminin et du masculin. Car Janus-Jana n'est pas l'Androgyne parfait - même s'il n'a rien d'un « simple humain ». En tant qu'ultime maillon de la lignée, il est le dépositaire des secrets ancestraux et le détenteur d'un pouvoir immense.

A la disparition du couple impérial, lorsque l'Impératrice et l'Empereur eurent le cerveau dévoré par les vampires cerbophages venus de l'Entremonde, l'Emperoratriz devint le maître de toutes les galaxies. Depuis, isolé des contingences humaines dans son œuf protecteur, Janus-Jana règne sur l'univers.

Exercice & structure du pouvoir impérial

Si son pouvoir n'est pas à proprement parler d'essence divine, l'Emperoratriz revêt indéniablement une certaine dimension supra-humaine, ne serait-ce qu'en vertu de la prédiction qui, depuis la nuit des temps, annonce la venue d'un être double parfait, appelé à régner sur l'ensemble des mondes.

La portée de cet augure est telle que les Shabda-Oud elles-mêmes avaient ourdi un plan aussi ambitieux que machiavélique en chargeant l'une d'elles - la sublime Honorata - de donner naissance à un enfant hermaphrodite qu'elles auraient proclamé « Androgyne parfait, Emperoratriz de la galaxie ». Ce n'est qu'aux sentiments d'Honorata pour Othon - le premier Méta-Baron - qui par amour choisit de lui donner un fils plutôt qu'un enfant doté d'un double sexe, que ce plan dut d'échouer. Mais les Shabda-Oud n'avaient pas dit leur dernier mot.

En effet, loin d'être découragées par leur premier échec, elles tramèrent une autre machination. Il s'agissait cette fois d'unir les gènes d'Oda à ceux du Dieu Jejoh le parfait, afin de donner naissance à un avatar hermaphrodite qui pourrait détrôner Janus-Jana et donner le pouvoir suprême à l'ordre des nonnes-putes. Cette nouvelle tentative devait elle aussi être un échec. Néanmoins, par la persévérance qu'elle démontre, elle illustre bien l'importance de l'enjeu - et combien le pouvoir de l'Androgyne parfait est indiscutable. A telle enseigne d'ailleurs que l'on peut tout à fait imaginer que l'ordre Shabda-Oud n'est pas seul à déployer de tels efforts, et que d'autres castes ou groupes d'intérêt complotent dans l'ombre pour produire leur propre avatar hermaphrodite, et prétendre eux aussi au pouvoir suprême..

Superbement isolé dans son palais de Planète d'Or, l'Emperoratriz règne en autocrate sur toutes les galaxies humaines. De caractère despotique, il donne ses audiences dans l'immense salle du trône au sol et aux murs entièrement dorés à l'or fin. Sa parole est souveraine, ses décisions irrévocables. Il peut en un instant décider du sort d'une personne, d'un peuple, d'un système ou même d'une galaxie. Il détient et incarne le pouvoir, et sa vie est un combat permanent pour le conserver. Depuis son accession, jamais l'Univers Humain n'a été aussi puissant, mais également aussi morcelé. Mettant à profit l'isolement de leurs fiefs excentrés, les grandes maisons ont amassé une puissance guerrière colossale, certes encore incapable de rivaliser avec l'Endogarde, mais en tout cas suffisante pour donner à réfléchir et peser d'un poids réel dans la balance stratégique. Fort heureusement pour Janus-Jana, les maisons ne s'entendent pas entre elles et seraient bien incapables de nouer cette alliance, qui serait à même de l'emporter. Le Conseil supérieur de la haute noblesse est souvent plus un lieu d'affrontement qu'un salon huppé où s'échangent des propos feutrés entre gens de bonne compagnie…

De par sa filiation illustre, Janus-Jana jouit néanmoins d'une légitimité qui va au-delà du cadre des seules prophéties. Il est l'héritier direct du couple impérial en titre, et nulle personne censée ne s'aviserait de contester ouvertement le bien fondé de l'état des choses. Seulement, dans la guerre incessante que se livrent en sous-main toutes les factions assoiffées de pouvoir, cette hérédité ne le prémunit pas contre l'intrigue et les risques de destitution. Mais pour préserver son trône, il peut a priori compter sur les alliés du premier cercle que l'on appelle le Conseil.

… – Excusez-moi, l'interrompt encore Vico da Sangle. C'est mieux, beaucoup mieux, mais j'ai le sentiment que notre divin Emperoratriz apprécierait une marque de soumission plus… comment dirais-je… plus marquée. Une petite génuflexion me semble tout indiquée.

Acquiescement amusé mais toujours muet de Janus-Jana. Baadù contient à grand peine une fureur intérieure grandissante, mais il met quand même un genou en terre et s'apprête à continuer son intervention.

– Mon cher Baadù, reprend alors Vico da Sangle, vous allez sans doute penser que j'exagère, mais une génuflexion est une génuflexion. C'est un acte par lequel on rend hommage à celui devant lequel on se prosterne et je ne voudrais pas que l'on puisse penser, ne serait-ce qu'un seul instant, que vous n'êtes pas disposé à rendre à notre divin Emperoratriz toutes les marques de respect qui lui sont dues. Aussi, mon cher Baadù, ce sont vos deux genoux que je vous suggère de mettre à terre…

L'exaspération est mauvaise conseillère. Et ce jour-là, Janus-Jana put sans peine démontrer à l'envoyé plénipotentiaire des planètes coloniales agricoles qu'il ne saurait recevoir favorablement des demandes émanant de personnes aussi manifestement peu disposées à lui montrer le minimum d'égards dus à son rang.

Le Conseil

Le chef du protocole impérial. Néo-troubadour - Vico da Sangle

Conseiller spécial de l'Emperoratrix, faisant fonction de chef du protocole impérial, Vico da Sangle occupe une position stratégique enviable au sein de l'Empire. Sans prérogative majeure particulière, il use et abuse toutefois de sa haute main sur les rites protocolaires. Jamais aucun homme de cour ne fut plus à cheval sur l'étiquette et plus d'un représentant hautain de quelque maison dut un jour ravaler sa morgue devant ses exigences. Sur le chapitre des usages et du cérémonial, Janus-Jana lui donne toujours raison. Aussi, il n'hésite pas à inventer parfois dans l'instant de nouvelles règles de bienséance - immédiatement avalisées par l'Emperoratrix, puisqu'elles ne visent qu'à magnifier encore sa grandeur. Parallèlement, il sait être entendu du pouvoir impérial. Sa grande force, son secret en quelque sorte, ce qui lui vaut d'avoir l'oreille de Janus-Jana, c'est sa capacité à le faire rire. Car Vico Da Sangle est un artiste hors pair, un jongleur virtuose comme jamais l'Univers Humain n'en connut auparavant. Entre ses mains agiles, quelque vingt balles de caoutchouc volent, rebondissent, s'animent, comme douées d'une incroyable vie propre. Ses numéros extraordinaires ébaubissent ceux qui ont la chance d'y assister. Les arabesques graciles qu'il dessine dans l'air, volutes gracieuses et acrobaties téméraires, exercent une puissante fascination et provoquent une décontraction bienfaisante.

Fort de ses talents et de la bienveillance qu'ils lui valent, il donne fréquemment son avis sur nombre de questions et formule des conseils sous forme de petits poèmes chantés qui accompagnent ses numéros. Il ne se mêle pas de stratégie, se contentant d'apporter sa touche aux affaires du monde. A titre d'exemple, on peut consulter l'extrait de la retranscription intégrale des propos échangés (enregistrés par le sous-programme Skribb, numéro d'autorisation 359tek55862) au cours d'une audience donnée par Janus-Jana à Palais d'Or.

Malgré la légèreté du ton qu'il emploie, le rôle de bouffon qu'il tient avec un certain brio à la cour, et le peu de cas qu'il semble faire des choses, il ne faut surtout pas sous-estimer l'influence de Vico da Sangle. Outre qu'il montre toujours un grand bon sens dans ses propos, il sait par ses audaces désamorcer des situations tendues, mettre en évidence la flagornerie des courtisans et même prendre au piège de leurs arguties les quémandeurs les plus procéduriers.

Le Cercle des mentreks impériaux

Groupe occulte, fermé et extrêmement secret, le Cercle des mentreks impériaux ne tient pas à proprement parler les rênes de l'Empire, mais son poids stratégique est tel que l'on retrouve sa main

dans la plupart des grandes décisions d'ampleur multi-galactique. Par le biais de ses conseils et recommandations, c'est lui qui infléchit la politique impériale. Que son analyse prédictive lui fasse entrevoir un intérêt particulier à mener un coup de force dans une zone donnée de l'univers, et ses préconisations seront inévitablement suivies d'effets - renforcement de la présence de l'Endogarde dans tel ou tel secteur de l'espace, missions de pacification, traque des ennemis de l'Empire et mise au pas de factions récalcitrantes potentiellement engagées sur la voie de la rébellion… « Gouverner c'est prévoir », dit l'adage, et c'est précisément le type de contribution que le Cercle des mentreks impériaux apporte à Janus-Jana. Bien sûr, aucun mentrek n'est doté d'un don de double-vue, mais la pertinence de leurs analyses et la validité de leurs schémas prédictifs les rendent indispensables à qui veut appréhender avec clairvoyance l'écheveau embrouillé des fils du possible. En somme, ils forment le socle rationnel de la base des décisions impériales.

Sur le plan de l'organisation, le Cercle des mentreks impériaux n'est toutefois que la partie émergée de l'iceberg. En effet, ce petit groupe visible est adossé à une équipe beaucoup plus large, un vaste collège de plus d'un millier de mentreks qui mènent, dans le silence serein de leur retraite, des travaux dans une infinité de domaines. Les dix mentreks du Cercle, les plus vénérables et les plus capés, transmettent à Janus-Jana la quintessence de leurs réflexions, une synthèse épurée débarrassée des considérations annexes, que l'Emperoratriz peut immédiatement traduire en actes. De par ce statut particulier, les dix mentreks du Cercle sont des figures de la cour. Quel courtisan n'a pas aperçu, un jour, leurs minces silhouettes cheminant doucement dans les couloirs de Palais d'Or ? Et à ce titre, certaines prérogatives leur sont concédées. On tolère leurs travers et leurs petites manies. L'un d'eux, celui dont la longévité reste à ce jour inégalée puisqu'il vécut jusqu'à l'âge de 275 années standard, est resté célèbre dans les mémoires pour sa gourmandise. Pour lui, la maison impériale faisait venir à grands frais les tumeurs sucrées qui poussent sur le visage des habitants d'une minuscule planète d'un sous-système lointain, et qui sont dit-on de pures merveilles pour les gourmets. Mais c'est là l'exception bien plus que la règle, et l'ordre qui règne au sein du Collège est plus proche de la norme monacale. Le millier de mentreks qui y travaillent forme l'élite absolue. Leur valeur, déterminée sur la base de l'Indice FishKarov, atteint des records insurpassables. Leur capacité d'analyse est sidérante, bien au-delà des limites humaines.

Cela dit, comme les mentreks n'ont pour seule raison d'être que l'exercice intellectuel, et comme ils sont classés selon une échelle hiérarchique extrêmement rigide, certains développent un goût immodéré pour l'action à distance, l'effet indirect, la combinaison subtile en trois bandes - en somme, l'application pratique de la théorie des dominos. Concrètement, parce qu'ils sont mécontents de leur classement, parce qu'ils savent qu'ailleurs dans l'univers d'autres mentreks, moins renommés mais achetés par des maisons d'une certaine tenue, ont tout loisir de mettre en application leurs stratagèmes les plus fins, il arrive que des mentreks du Collège, voire des mentreks du Cercle, se laissent aller à quelque tentative d'intoxication, qu'ils introduisent de nouveaux paramètres dans une configuration, et tout ça non pas par ambition personnelle, mais pour l'amour des combinaisons mûrement échafaudées, la beauté des plans complexes parfaitement exécutés et la satisfaction nombriliste de damer le pion, en secret, à un confrère. Bien évidemment, si la loyauté des mentreks envers l'Empire est absolument infaillible, leur goût de la compétition intellectuelle ne va pas sans certains risques de dérapage.

Le Néo-tarologue Goyo-Vah

Autre personnage particulièrement mystérieux, Goyo-Vah joue à la Cour un rôle discret, mais déterminant. Véritable éminence grise de Janus-Jana, il est la seule personne vivante dont les propos aient jamais incité l'Emperoratriz lui-même à réviser un jugement, reconsidérer une position, voire faire amende honorable. C'est que dans le premier cercle de conseillers, Goyo-Vah est le seul dont la parole revête une puissante aura quasi surnaturelle qui commande la soumission. En effet, si la fonction de Vico da Sangle est de divertir tout en faisant écran, en filtrant les importuns, et celle des mentreks impériaux de soupeser, de raisonner - et, au bout du compte, de justifier par l'analyse la validité des axes stratégiques donnés à l'Empire -, le rôle de Goyo-Vah est d'apporter dans l'instantané un éclairage définitif sur toute question épineuse.

Initié à l'art subtil du paléo-tarot, grand maître des arcanes du néo-tarot, Goyo-Vah est l'un des quatre néo-tarologues recensés dans tout l'univers -

La déshumanisation des mentreks.
Le processus de formation des mentreks comprend, en plus de jeux et de simulations visant à décupler le potentiel de chaque individu, une ablation de l'hémisphère du cerveau gérant les sensations et les réactions purement humaines aux stimuli extérieurs. Une fois formés, les mentreks pensent et réagissent comme des machines, des ordinateurs probabilistes qui servent de bras logistique à l'Emperoratriz. De nombreux incidents sont d'ailleurs attribués à des décisions de mentreks qui, chargés de l'évaluation d'une expédition en partance pour les confins, ont peaufiné chaque détail technique en omettant de prévoir… les vivres indispensables aux passagers bios.

et sans doute le plus puissant d'entre eux. C'est l'insertion dans son cerveau de 78 tiges métalliques qui lui a ouvert les portes de la divination. Cet accès à une dimension temporelle décalée est en outre renforcé par les qualités d'hypra-conductivité neuronale que confère la présence d'une goutte de la sainte huile d'or à l'extrémité de chaque tige. Bien sûr, la mise en place de ces implants a été une opération aussi délicate que périlleuse, mais dès lors que le cerveau de Goyo-Vah en avait supporté le choc, une nouvelle dimension lui tendait les bras.

Depuis, il évolue simultanément à deux niveaux de réalité. A un premier degré, celui de la perception immédiate, il voit, sent et entend ce que tout un chacun peut voir, sentir et entendre. Mais, comme en surimpression, une deuxième couche vient filtrer la perception du présent et la teinter des couleurs de l'avenir. Ce qui sera, ou pourrait être, lui apparaît alors. Les diverses nuances du spectre correspondent aux différentes arcanes, et leur intensité est proportionnelle à la probabilité de telle ou telle réalité. Après, tout est question d'interprétation, mais l'initié qui travaille à maîtriser son art sait bientôt traduire ces impressions et lectures supra-sensorielles en données tangibles.

Les néo-Tarologues. Si les noms des quatre néo-Tarologues sont connus, ces êtres d'exception restent pour la plupart aussi inaccessibles que les secrets jalousement protégés par les Techno-Technos. Ainsi, l'illustre Goyo-Vah, reclus sur Planète d'Or, et Occiputal-Cogito, protégé par les systèmes de défense infranchissables de Planète-Centrale, sont coupés de tout contact avec les hommes. Il est possible d'approcher Raymonde et le Rubis, qui vend ses services divinatoires aux élites de l'Archi-noblesse à des prix prohibitifs, mais seul Renovalh - l'entité déifiée par les mutants de la planète Nouahl-Rê - reste finalement accessible au commun des mortels.

Le Palais d'Or

Bâti sur un terre, ultime point culminant de la surface arasée de Planète d'Or, le Palais d'Or est un fantastique édifice d'or massif qui dresse ses colonnades orgueilleuses vers l'infini galactique. Posé au centre d'un vaste parvis doré, composé de dalles carrées de dix mètres de côté, le palais abrite une salle du trône où l'Empereatrz donne ses audiences, ainsi qu'une infinité de salles dévolues à diverses affectations. Sous le parvis et la salle d'audience, comme enchâssés dans ce joyau d'or fin, se trouvent les appartements privés de l'Impercatrrice, ainsi que sa salle d'audience particulière où quelques rares conseillers ont le privilège de pénétrer parfois. Véritable cathédrale d'or soutenue par des piliers colossaux, la salle d'audience comporte en son centre un ample cercle d'or jaune, serti dans une étoile à sept branches d'or brun. L'entrée dans la salle se fait par l'une des branches dont la pointe marque le centre d'une allée bornée par deux énormes piliers. De chaque côté, de longues rangées de gradins accueillent les milliers de courtisans qui, chaque jour, assistent aux audiences impériales. Face a l'entrée, le trône impérial est posé entre deux branches de l'étoile. C'est une plate-forme à laquelle on accède par trois longues volées de marches. La plate-forme est surmontée d'une immense structure triangulaire dans laquelle est serti l'œuf protecteur de Janus-Jana. Ici bat le cœur de l'Empire. Ici sont prises toutes les décisions impériales. D'ici partent les régiments de l'Endogarde portant les couleurs de l'Empire dans tous les coins de l'univers.

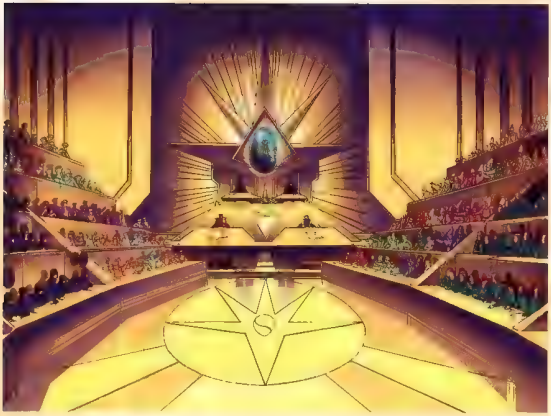
On pénètre dans la salle d'audience par une porte colossale faite d'un alliage invalable d'or et de tetranekkon blanc. La partie sommitale du Palais d'Or est en rotation constante sur elle-même, et la porte ne s'ouvre que quatre fois par an lorsqu'elle revient à une position déterminée - soit tous les 61 jours, puisque l'année dure 244 jours standard. Les courtisans qui vivent à l'intérieur du Palais d'Or peuvent alors ressortir, immédiatement remplacés par d'autres nobles desireux de paraître a la Cour.

Les maîtres de l'Empire ne quittent jamais le Palais d'Or, hormis en certaines circonstances d'importance galactique. Ainsi, Magaella et Magellan, les parents de l'Empereatrz Janus-Jana, se rendirent sur Marmola ou sur le vaisseau diplomatique, lors de la crise galactique avec les Pithagores - pour leur plus grand malheur d'ailleurs, puisqu'ils y trouverent la mort. Toutefois, la partie supérieure du Palais d'Or, qui est aussi le Vaisseau d'Or, permet a l'Emperoatrz de partir a tout moment pour n'importe quel point de l'univers.

Aussi inviolable et inexpugnable soit-il, le Palais d'Or a néanmoins connu en plusieurs occasions les affres de la profanation. Othon, tout d'abord, d'un simple geste qui catalysa un fasceau d'energie pure à même de volatiliser une planète, se fraya un jour un passage dans la masse réputée indestructible de la porte, après avoir exterminé la garde rapprochée du couple impérial. Plus tard, Tête d'acier crea ici la Fleur d'Or en une operation qui dechaîna des forces absolument inmagmables. Sous la poussée d'un courant irrépressible, toute la partie supérieure du Palais d'Or s'ouvrit en une corolle de huit petales, épanouie comme un jeune bouton sous la chaude caresse d'un soleil. Aucun blindage, aucun bouclier ne résista. Ensuite, Tête d'acier dirgea son effort vers le sol, creusant un puits jusqu'au plus profond du cœur inviolable du palais.

Le jour de la fleur d'Or restera a jamais dans les mémoires comme celui où lui fut porté le plus grand affront imagmable a l'Empire, mais paradoxalement celui également où fut confirmé le pacte tacite et quasi spirituel qui unit l'Emperoatrz au plus grand de ses guerriers, le Méta-Baron.

Sous le palais court un réseau colossal, presque inextricable, de couloirs, de galeries et de passages, qui desservent les appartements des nobles admis à paraître a la cour, les bâtiments de service où s'affairent des bataillons de rob-serviteurs, rob-cuisiniers, rob-femmes de chambre, les quartiers de la Suprême Endogarde, la prison officielle du Palais d'Or, où finissent parfois les nobles condamnés en assemblée plenière, les cachots officieux et mêmes les oubliettes interdites, où croupissent de pauvres courtisans déchus, et une infinité encore d'autres coursives - grands halls, petits salons, offices, celliers, bureaux, travées aux destinations mystérieuses et à l'utilité relative. L'impression de gigantisme, que renforce la magnificence des décorations, est telle qu'un promeneur inattentif serait condamné inévitablement à s'égarer. On peut même s'interroger sur la créativité - voire la folie - de l'architecte qui a enfanté une telle structure. Une chose est sure, il est dit qu'il se cachent des portes dérobées, derrière lesquelles s'ouvrent des passages secrets.



Planète d'Or l'inviolable.
Ce n'est pas au mysticisme des populations que Planète d'Or doit d'être nimbée d'une aura de terreur et de mystère. Réputé imprenable, inviolable, le cœur administratif et politique de l'Empire est entouré de neuf satellites, artificiels ou semi-artificiels, qui disposent chacun d'un véritable arsenal de radars, capteurs, sondes et émetteurs de fréquences qui balayent en permanence un périmètre de sécurité large de plusieurs milliers d'années-lumière
Ce barrage interdit toute approche par voie spatiale classique, mais scanne également les dimensions parallèles, en prévention d'une menace de nature méta-humaine.
Toute intrusion non-autorisée par mandat impérial est immédiatement sanctionnée par la destruction pure et simple.

Deux grandes méthodes permettent à Goyo-Vah de dégager les grands axes du possible. En permanence, et de manière instantanée, l'issue prédictible de toutes les situations qu'il vit, lit ou imagine, ou même celles qu'on lui rapporte, s'impose imperceptiblement à la masse d'informations contenue dans son inconscient. S'il se concentre sur un détail, il peut à loisir en explorer toutes les facettes, et dégager avec une marge d'erreur infime les chances de le voir évoluer selon un schéma donné. Mais Goyo-Vah peut également s'atteler à une étude plus approfondie et plus complète d'une configuration de faits. Il n'est pas rare d'ailleurs que Janus-Jana lui soumette le fruit des cogitations de ses mentreks, pour qu'il les passe au crible de sa propre méthode prédictive. Quoiqu'il en soit, qu'il produise des intuitions fulgurantes ou des extrapolations méticuleuses, Goyo-Vah est un auxiliaire précieux dont l'Emperoratriz ne saurait véritablement se passer.

Cela dit, le verdict des arcanes n'est pas infaillible. Le talent de Goyo-Vah n'est pas la prescience absolue et il peut arriver que les faits aillent résolument à l'encontre de ce qui devait être. Cette limite est d'autant plus forte dans les contextes où l'équation comporte un grand nombre d'inconnues, ou lorsque les paramètres en jeu sont complexes et peu ou mal corrélés. Or, dans la guerre subtile que se livrent les puissances de l'Empire, la donne est inévitablement embrouillée. Mais par-delà les pièges et les zones d'ombre où les contours de l'avenir n'ont plus aucune netteté, les visions de Goyo-Vah donnent une idée de la direction que suit le cours des choses.

Le bras administratif et le bras armé de l'Empire

Le premier cercle des conseillers élabore et peaufine les grandes lignes de la stratégie impériale, et celle-ci est ensuite mise en œuvre par le bras administratif de l'Empire - le Super-ministère du StellComm - sous le contrôle vigilant de son bras armé - l'Endogarde. Avec ces deux instruments, l'Emperoratriz dispose de deux pôles surpuissants et entièrement acquis à sa cause. Ce dévouement n'est pas dû à une loyauté librement consentie, toujours susceptible d'être retournée, mais à quelque chose de beaucoup plus puissant : la peur et la mise sous contrôle. En effet, la redoutable Endogarde, directement soumise à la volonté de l'Emperoratriz grâce à un dispositif technique, veille à la bonne exécution des directives impériales, et les agents du StellComm obtempèrent et exécutent les ordres, du moins s'ils tiennent un tant soit peu à la vie.

Le StellComm

Super-ministère impérial du Commerce stellaire, le StellComm comme on l'appelle familièrement, organise et réglemente pour le compte de la maison impériale les échanges et les voyages commerciaux dans l'univers. Techniquement, l'organisation définit le cadre et les règles générales des activités commerciales, puis veille à leur bonne exécution en collaboration avec les Maganats et d'autres instances intergalactiques - telles que la Guilde des Marchands Impériaux, les Commerçants de

l'Ekonomat, etc. Dans la pratique, son action est essentiellement douanière. Il compte des bureaux et délégations dans tous les cosmoports de l'univers, contrôle les mouvements de marchandises et perçoit bien sûr les taxes pour le trésor impérial. Cela dit, le StellComm mène également d'autres tâches utiles, telles que l'élaboration et le contrôle des règles de sécurité dans l'espace pré-atmosphérique et les zones cosmoportuaires, le relevé et la tenue à jour des routes hyperspatiales et données astrographiques, le balisage et l'entretien des secteurs aux abords des tunnels intersidéraux, ainsi que toute la gestion administrative - immatriculation et contrôle des vaisseaux, enregistrement et contrôle des cargaisons...

Localement, et en particulier dans les systèmes mineurs un peu à l'écart des routes les plus fréquentées, il n'est pas rare que les agents du StellComm se montrent plus accommodants, plus souples, plus accessibles aux doléances et revendications des représentants des Maganats ou des Planètes Coloniales, de quelque transporteur indépendant, ou encore de pionniers sur le départ pour une mission d'exploration, voire de retour les soutes pleines de minerai. Disons que la négociation entre alors dans la catégorie des possibilités envisageables, à condition bien sûr qu'aucune patrouille de l'Endogarde ne soit annoncée dans les parages...

Pour ses missions, le StellComm dispose d'une flotte de vaisseaux moyennement armés - l'espace n'est pas toujours très sûr. Cela dit, l'armement dont ils disposent ne leur permet pas de faire face à une agression d'une certaine ampleur, d'autant que les agents du StellComm sont bien plus des administratifs que des soldats. En cas de coup dur, l'Endogarde est appelée à la rescousse et, si elle parvient à temps sur les lieux, elle fait immanquablement pencher la balance de son côté.

Parallèlement à ses activités sur le terrain, les centaines de millions d'agents du StellComm disséminés dans tout l'univers - inspecteurs des douanes et de la sécurité, pilotes, agents de sécurité chargés de la surveillance des entrepôts, personnel de bureau de différents échelons, et autres - travaillent d'une manière ou d'une autre à la bonne gestion des quantités astronomiques de données que génèrent chaque jour les activités du commerce interstellaire. Et, plus proche du pouvoir central de Planète d'Or, les hauts responsables du StellComm ont pour charge de veiller à ce que la volonté de l'Emperoratriz soit bien respectée et traduite dans l'action quotidienne de tous ses rouages administratifs.

L'administration humaine. Principal organe de gestion logistique de l'Empire, le StellComm centralise les activités de dizaines de milliers d'hommes et de femmes, dont le comportement a pour principale caractéristique d'être... humain. Alors que les Endogardes se distinguent par leur efficacité mécanique et implacable, les agents du StellComm sont capables de dialogue, de compromis, d'écoute, et même de corruptibilité. La rigidité de leur fonctionnement administratif suffit généralement à dissuader les tentatives « d'arrangements amiables », mais ils restent les seuls agents gouvernementaux à pouvoir accepter un pot-de-vin...

L'Endogarde

Unanimement crainte et respectée, l'Endogarde est certainement aussi l'organisation la plus fidèle à l'Emperoratriz - malgré la félonie de Marmola, dont les causes et les mécanismes restent encore mal connus à ce jour. Force de frappe absolument sans rivale dans tout l'univers, grâce à l'apport technologique des Techno-Technos, elle sait en outre pouvoir sacrifier jusqu'au dernier de ses hommes pour la plus grande gloire de l'Empire. D'ailleurs, pour un Endogarde, la perspective de mourir pour l'Empire n'est ni un engagement ni un choix, c'est juste une donnée implantée dans son cerveau grâce à la technologie. Mourir n'est rien, et surtout pas un drame personnel. Tout juste une faute professionnelle, à la limite, ou un manquement à l'Empire, si la mission s'en trouve compromise - mais les rangs de l'Endogarde sont si serrés que la disparition d'un individu passe inaperçue.

Outre la Suprême Endogarde, le corps d'élite qui assure la garde rapprochée de Planète d'Or, de Palais d'Or et de l'Emperoratriz lui-même, l'Endogarde comprend de nombreuses unités spécialisées. Cela dit, chacun des Endogardes est un être multi-spécialisé. En effet, au cours de leur formation, ils apprennent à se battre bien sûr - et ils sont tous de redoutables guerriers aguerris à toutes les formes connues de combat -, mais aussi à utiliser toutes les techniques et technologies disponibles, si bien qu'ils savent piloter absolument tous les types de vaisseaux et d'engins, mener toutes les opérations de génie habituellement dévolues à des divisions spécifiquement formées, et manier toutes les substances possibles et imaginables. Tout est prévu pour faire d'eux des spécialistes ultimes, dénués de tous scrupules ou limites émotionnelles, et optimisés pour leur mission : conquérir et faire régner l'ordre impérial.

Compte tenu de l'immensité de l'Empire, il est clair que l'Endogarde ne peut pas être partout. Néanmoins, elle mène en permanence des patrouilles aux abords des points stratégiques et des mondes majeurs. Dans ces zones, le moindre SOS envoyé par un agent du StellComm donne lieu à un intervention dans un délai des plus courts. En revanche, dans les zones plus reculées, celles des Maganats mineurs ou excentrés et des Planètes Coloniales les plus reculées ou les moins dotées en richesses naturelles, ce sont les forces locales qui mènent seules leurs opérations de police. Mais si les débordements prennent de l'importance, par exemple dans le cas d'une razzia menée par un essaim pirate ou d'une incursion d'une horde galacto-barbare, l'Endogarde est immédiatement dépêchée sur place. Selon le temps nécessaire pour rejoindre le théâtre des opérations, les vaisseaux pourpres peuvent survenir en plein milieu de la fête, auquel cas ils ne tardent pas à mettre tout le monde d'accord, mais il arrive qu'ils soient un peu en retard et toute la zone n'est plus que ruines fumantes. Dans ce cas de figure, l'Endogarde mène alors une expédition punitive et sa mission est étendue jusqu'à ce qu'une juste rétorsion ait été appliquée.

Organisation du Pouvoir Impérial

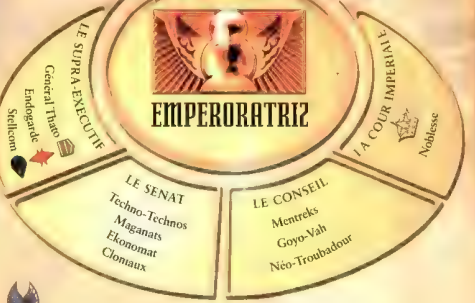
Emperoratriz

Le Supra-Exécutif
- Général Thato
- Endogarde
- Stellcom

La Cour Impériale
- Noblesse

Le Sénat
- Techno-Technos
- Maganats
- Ekonomat
- Clomaux

Le Conseil
- Mentreks
- Goyo-Vah
- Néo-Troubadour



Le Méta-Baron

Techno-Technos

Composition :
- Marchands
- Techniciens
- Scientifiques
- Transporteurs

Possession :
- 40 % (en baisse des mondes majeurs (endocoloniques).
- Planète-Centrale
- Étoile de guerre Formation des Mercenaires
- Planète-Hopital Formation des Mentreks
- Tunnels interspaciaux
- Guilde des Marchands impériaux

Force militaire :
- Techno-soldats
- Techno-assassins

Apport financier :
- [illegible] du P.U.B.*

Maganats

Composition :
- Noblesse

Possession :
- 10 % des mondes majeurs
- Chaque grande famille noble possède un Maganat (conglomérat de planètes riches) qu'elle gère selon son bon vouloir.
- Certains Maganats sont extrêmement industrialisés (ils fabriquent notamment tout l'équipement de l'Endogarde).

Force militaire
- Gardes privées
- Mercenaires

Apport financier :
- 47 % du P.U.B.*

Ekonomat

Composition :
- Banquiers
- Commerçants

Possession :
- 0,0001 % des mondes majeurs.
- Banques
- Chaque transaction financière passe par un représentant de l'Ekonomat
- Secret de l'eau

Force militaire :
- Corsaires (mercenaires)

Apport financier :
- Caisse noire de l'Empire (% non intégré dans le P.U.B.*).

Coloniaux

Composition :
- Troglosocialiks
- Mencheviks-galactiques
- Avatars Trotsko-Révolutionnaires
- Autres

Possession :
- 50 % (en baisse) des mondes majeurs.
- Innombrables mondes mineurs

Force militaire :
- Coloniaux (force militaire très importante mais archaïque).

Apport financier :
- 23 % du P.U.B.*

* Produit Universel Brut

Le Senat

Outre le premier cercle de conseillers qui élaborent les grandes lignes de la stratégie impériale, l'Emperoratriz exerce son pouvoir par l'intermédiaire de quatre grands piliers, qui ensemble forment le Sénat : le Techno-Pontificat, les Maganats, l'Ekonomat et la Confédération des Planètes Coloniales. Si l'action de chacun de ces bras est bien l'expression de la volonté impériale, il ne faut jamais oublier que leurs intérêts particuliers sont presque toujours antagonistes. Derrière leur obéissance et leur soumission de façade, ils ne servent avant toute chose que leurs propres ambitions. Néanmoins, grâce aux conseils habiles des mentreks impériaux et aux recommandations prescientes de Goyo-Vah, Janus-Jana parvient à maintenir un fragile équilibre et à faire en sorte que tous agissent pour sa plus grande gloire.

Les reunions du Senat

Les séances plénières du Sénat, qui se tiennent dans la salle du trône de Palais d'Or, réunissent les représentants des quatre grands piliers. Elles sont toujours l'occasion de joutes verbales sans merci. On se massacre mutuellement par propos assassins interposés, et quand l'échange tourne à la passe d'armes, les fleurets ne sont pas mouchetés. Mais toutes ces paroles assénées avec conviction, ne sont que vains propos. En effet, le Sénat n'a concrètement aucun pouvoir, et sa fonction n'est que de pure forme. Toute l'activité déployée dans les travées n'a d'autre but que de contribuer au « théâtre politique ». Les délégués défendent avec vigueur leurs points de vue, ils assènent des arguments, souvent ils s'invectivent, mais tout cela ne sert à rien, puisque c'est l'Emperoratriz qui décide. Seul.

Certes, des commissions sont constituées. Ensuite, après de très nombreuses tables rondes qui sont autant d'occasions de prononcer des discours d'une vacuité assommante, des rapports sont préparés, puis soumis à l'approbation des membres, puis amendés, puis enfin seulement approuvés. Janus-Jana n'en prend jamais connaissance.

L'Emperoratriz se forge sa propre opinion sans solliciter d'autre aide que les avis éclairés du Cercle des mentreks. Mais il lui plaît d'assister parfois aux duels des orateurs.

On pourrait croire que le Sénat n'a d'autre fonction que de servir de caisse de résonance aux assauts oratoires des grandes castes qui y sont représentées, mais il sert surtout de baromètre. En effet, c'est là que se mesure le poids respectif des quatre piliers de l'Empire. Et si les longs discours sont parfaitement inutiles, la suprématie qu'ils confèrent à celui qui parle le plus fort est une arme puissante aux effets durables. Alors, en façade, les délégués s'affrontent, s'envoient des mots tranchants et acérés - et multiplient en coulisse les actions visant à impressionner Janus-Jana et s'en attirer les faveurs. Au bout du compte, le Sénat n'a aucune légitimité démocratique : il ne prend aucune décision et ne contribue en rien au débat. Cette enceinte est une arène où s'empoignent, sous l'œil amusé de l'Emperoratriz, le Techno-Pontificat, les Maganats, l'Ekonomat et la Confédération des Planètes Coloniales, pour la conquête d'une parcelle d'influence. Tour à tour, Janus-Jana concède une certaine prééminence à l'un des quatre piliers, qui aussitôt met à profit ce leadership pour multiplier les actions de lobbying. Mais la gloire est éphémère, et le favori du moment à tôt fait de tomber en disgrâce. Le « théâtre politique » est un jeu cruel, mais tout le monde a oublié qu'il s'agissait d'un jeu.

Quoiqu'il en soit, la donnée fondamentale, celle qui justifie l'existence même du Sénat, c'est qu'il concrétise à chaque instant l'allégeance des quatre grands pôles de pouvoir à l'autorité de Janus-Jana. Par le fait même qu'ils y siègent, qu'ils remuent ciel et terre pour se faire remarquer en bien, le Techno-Pontificat, les Maganats, l'Ekonomat et les Coloniaux reconnaissent leur soumission à l'Empire, au moins en apparence. L'Emperoratriz n'est pas dupe. Il sait que l'obéissance des grandes castes n'est dictée que par l'intérêt, mais c'est précisément pour cela qu'il les contraint à manifester publiquement, au Sénat, une fidélité qu'ils sont loin de lui vouer. Car dans le jeu subtil du pouvoir, l'Empire saisit toutes les occasions pour raccourcir la bride à ceux qui pourraient un jour le lui contester.

Les Quatre Piliers

« Et n'oubliez jamais que l'Empire, solidement ancré sur ses quatre piliers, est une construction que rien, jamais, ne saura renverser… »
–Formule rituelle de Vico da Sangle, déclamée lors de l'ouverture de chaque session du Sénat.

« Mais de ces fameux Piliers, nous ferons un champ de ruines… »
–Durrut Bakny, théoricien du mouvement anarco-psychotique.

Dans la colossale mosaïque de peuples, de groupes d'intérêts, de clans et d'individus qui composent la population de l'Empire, il y a quatre entités distinctes qui sortent véritablement du lot. Ce sont les Quatre Piliers de l'Empire. De par leur stature, leur poids démographique et leur étendue géographique, ils représentent une force non négligeable. Présents dans les rouages politiques de l'Empire, ils siègent au Sénat, et même si le rôle de cette assemblée est plus honorifique que stratégique, l'influence combinée des Quatre Piliers ne saurait être ignorée par l'Empire.

Le Techno-Pontificat

Groupe occulte, à la limite de la société secrète, le Techno-Pontificat est à la fois le pire ennemi de l'Empire et l'allié qui contribue le plus à sa gloire. En effet, si son ambition secrète est de conquérir le pouvoir absolu à tout prix, l'Eglise Techno fournit dans le même temps aux forces impériales un apport technologique déterminant dans sa quête de puissance. L'Emperoratrix est parfaitement consciente de la menace pan-Techno, et ce n'est pas par faiblesse qu'il tolère leurs agissements. A l'heure actuelle, les Techno-Technos ne sont pas encore en mesure de soumettre intégralement l'univers à leur autorité. Ils œuvrent dans l'ombre et attendent leur heure. L'Empire réchauffe cette vipère en son sein, mais pour mieux la contrôler. Car la vipère maîtrise des secrets sans lesquels l'aura impériale serait moins rutilante. D'ailleurs, la longue coexistence de l'Eglise Techno et de l'Empire n'a jamais été de tout repos. Ainsi, en l'an 23124, après les soubresauts des attaques galacto-barbares, lorsque les Techno-technos surent maîtriser la technologie des bombes Tri-H, ils tentèrent de renverser l'autorité impériale pour instaurer un régime Techno dans tout l'univers. L'Empire les bannit pour cela, mais quatre siècles plus tard, ils étaient revenus en grâce - au point que Magaella et Magellan, le couple impérial d'alors, conférèrent à la Sainte Eglise Industrielle - la SEI - le statut de « culte officiel de l'Univers Humain ». Comment négliger un allié qui détient une arme capable de faire imploser l'univers ?

Malgré son nom, la Sainte Eglise Industrielle n'a aucune véritable dimension religieuse. Néanmoins, elle prêche aux populations la suprématie de la technologie, ainsi que l'arrivée de la Ténèbre, mais ne promet pas le bonheur, pas plus en ce monde que dans l'autre. Elle impose l'observation de rites - offices dans les temples notamment - pour mieux contrôler le troupeau, et travaille en permanence à attirer de nouveaux fidèles, qu'elle n'a ensuite aucun mal à convertir. Sa structure est calquée sur celle de la paléo-religion catholique de Terra Prima. Une fois leur esprit gagné à la cause, les Techno-Technos n'aspirent plus qu'à la venue d'une ère nouvelle, qui verrait régner sur l'univers tout entier les forces obscures de la Ténèbre. En fait, bien plus qu'une église, l'ordre Techno est un instrument de conquête organisée en congrégation.

Organisation de la Sainte Eglise Industrielle

La Sainte Eglise Industrielle, également connue comme l'organisation *Magnus Dei*, est une structure pyramidale extrêmement hiérarchisée. A sa tête, on trouve le Suprême Techno-Pape, chef religieux et guide spirituel de l'église, qui règne sur les milliards d'âmes dont elle a la charge. Bien sûr, le salut de ces âmes n'est pas son souci majeur - qui serait plutôt d'étendre son emprise sur l'Empire, en déployant partout ses tentacules et connexions technologiques. Le Suprême Techno-Pape est choisi au sein du conclave des Techno-Papes, les hauts dirigeants de l'Eglise, qui règnent notamment dans chaque endocity. Au niveau hiérarchique immédiatement inférieur, les Techno-Cardinaux et Techno-Evêques représentent les premiers rouages opérationnels de l'ordre. Ils veillent à la mise en pratique concrète du catéchisme Techno. Pour ce faire, ils supervisent l'action des Suprêmes Techno-Abbés, qui eux-mêmes, depuis leur Techno-Abbayes, ces gigantesques parcs d'activités industrielles, veillent scrupuleusement à propager la bonne parole Techno par la mise au point de dispositifs et systèmes toujours plus performants.

Au sommet, mais de manière invisible, le Suprême Techno-Pape est lui-même soumis à l'autorité du Techno-Centreur et du Conseil des Circuits. Ensemble, ces deux entités forment le Techno-Sacerdote, - un centre de direction de conscience aussi discrète qu'inflexible.

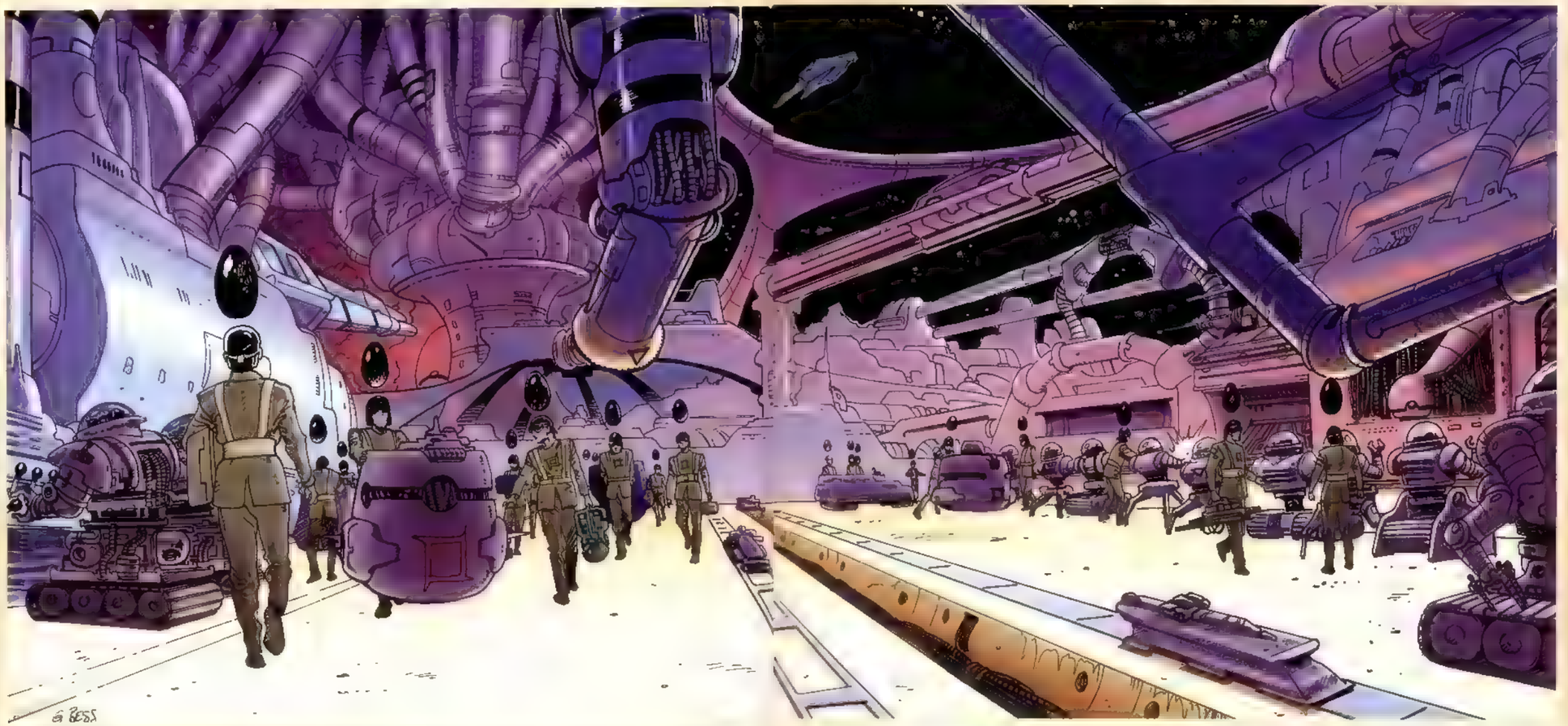
En tant que religion officielle de l'Empire, l'Eglise pan-Techno n'a aucune difficulté à recruter sans cesse de nouveaux adeptes. La fréquentation des temples relève de la norme sociale. Même les plus hauts dirigeants accomplissent, de plus ou moins bonne grâce, leurs rites et devoirs religieux. Toutefois, pour ceux qui poussent plus loin leur engagement - généralement des êtres sans attaches qui trouvent là matière à combler le vide de leur vie -, l'emprise Techno s'apparente vite à une immersion dans une structure de type sectaire. Ils deviennent, corps et âme, des créatures de la Ténèbre.

Forte de milliards d'adeptes dans tous l'univers, l'Eglise Techno dispose d'un réservoir inépuisable de main-d'œuvre corvéable à merci. Ces Techno-moines, la piétaille spécialisée, fournit ainsi les rangs des Techno-chirurgiens, Techno-accoucheurs, Techno-urbanistes, Techno-ingénieurs, Techno-contremaîtres, Techno-soldats ou Techno-croisés, Techno-planificateurs, et autres Techno-laborantins. Ces cadres opérationnels forment l'ossature de la fourmilière Techno-Techno. Dans chaque domaine d'activité, ils dirigent l'action sur le terrain des unités élémentaires non spécialisées. Ces dernières, les Techno-Technos de base, composent ce que l'on appelle la Techno-mano. Quoique très discrète, l'Eglise Techno-Techno n'en est pas moins omniprésente. Seules quelques rares planètes isolées, ou Planètes Coloniales particulièrement réfractaires, n'ont pas de temple, ni même d'ambassade. Dans l'espace, en plus des multiples vaisseaux pan-Technos qui sillonnent le cosmos, chaque station orbitale légale comprend une chapelle de l'Ordre.

Source du pouvoir Techno-Techno

Constituée autour de l'ancienne Guilde, qui regroupait les marchands stellaires, l'Eglise Techno-Techno a pris sa nouvelle dimension en 13651, après la découverte de Planète-Centrale. Jusqu'alors, ces bourlingueurs de l'espace formaient une confrérie unie, soudée autour de grandes valeurs d'entraide mutuelle. Le cosmos était un territoire sauvage où mieux valait pouvoir compter sur la solidarité de ses confrères. Avec le temps, les membres de cette communauté avaient développé d'étranges coutumes - signes de reconnaissance et autres rites secrets, mais sans aucune portée mystique. Peu à peu, ces marques d'appartenance au groupe, véritable ciment entre les marchands stellaires, créèrent un fossé avec le reste du monde. En se renforçant, cette tendance clanique de plus en plus aigue finit par produire une véritable rupture entre la Guilde et le reste du genre humain. Certes, les marchands négociaient et commerçaient, mais ils limitaient leurs contacts au strict minimum avec tous ceux qui n'appartenaient pas à leur fraternité.

La Guilde était devenue un véritable cartel occulte, lorsque l'un de ses vaisseaux dut atterrir en catastrophe sur un aérolithe désert perdu au milieu de l'espace. De prime abord, ce corps céleste n'offrait aucun espoir aux naufragés. Après avoir lancé un message de détresse, ils s'installèrent pour attendre d'hypothétiques secours... ou la mort. Après quatre jours standard d'attente, les réserves d'oxygène du bâtiment endommagé furent épuisés, et les trois survivants durent revêtir les combinaisons de survie. Il leur restait quatre heures d'autonomie. Avec un fatalisme résigné, aiguillonnés par une curiosité irrépressible, ils entreprirent l'exploration de la surface grise et nue de l'astéroïde, à la recherche pensaient-ils d'une dernière demeure pour l'éternité. Le maigre relief n'offrait guère de surprises, mais derrière un grand rocher droit, fiché dans la plaine comme un doigt tendu vers le cosmos, ils découvrirent une faille conduisant à une vaste salle souterraine. Une sinusoïde parfaite ornait la paroi rocheuse sur toute sa longueur. Sur cette surface rugueuse et grossière, elle semblait avoir été gravée à l'aide du laser le plus fin qui se puisse imaginer. Une unique ouverture débouchait sur une longue galerie qui s'enfonçait vers le cœur de la masse pierreuse. Sans se concerter, les trois hommes s'engagèrent dans le mince boyau. Une lueur orangée parut sourdre du sol et du plafond. Après un léger coude, la déclivité devint plus prononcée. Leurs réserves tiraient à leur fin. Une heure standard tout au plus et ils feraient partie à jamais de cet univers désolé. Néanmoins, ils poursuivirent résolument. De longues minutes s'écoulèrent. Leur progression devenait de plus en plus difficile. Une mince pellicule de buée s'était déposée sur la visière de leurs scaphandres. L'ombre d'une agonie atroce planait sur eux.



Les trois Entités Ophidiennes.
« Tous les 777 cycles, lors de l'accouplement rituel des trois Serpents, des trois Entités Ophidiennes Suprêmes, en un acte au cours duquel deux d'entre eux s'unissent et le troisième se fond en eux, cette trinité absolue redonne naissance à une troisième essence qui, l'espace d'un instant, réunit les qualités mâles et femelles des deux autres, parfaitement et intimement mêlées, et devient l'entité monoïque parfaite dotée des vertus des deux principes. »
– Fragments de la frise qui orne, en une ligne ininterrompue, le soubassement du Techno-Temple de Planète-Centrale.

Les renégats de l'Ordre. Quasi-religieux, extrêmement hiérarchisé, dirigé par l'influence surnaturelle des Entités Ophidiennes, l'ordre des Techno-Technos n'a rien d'une guilde mercenaire dont on peut quitter les rangs un beau matin - sans s'attendre à en payer le prix. Le cas Marak Trankz est souvent cité en exemple. Ce neuro-technicien de Terra 402, qui décida de quitter l'Ordre pour rallier les forces de l'Amok, vécut deux années dans la clandestinité, sujet à des crises de paranoïa névrotique et d'hallucinations incontrôlables, dans lesquelles il se voyait poursuivi par des légions de traqueurs robotisés. On le retrouva dans une ruelle de l'anneau rouge, entièrement vidé de ses organes internes.

La Sainte Eglise Industrielle

Le Conseil des Circuits.

On a tendance a croire que le Suprême Techno-Pape occupe le sommet de la structure pyramidale de la Sainte Eglise Industrielle, mais en vérité, caché dans l'ombre diffuse de la Ténèbre et de ses obscures volontés, le Conseil des Circuits reste la plus puissante autorité de l'Eglise pan-techno. Composé des Techno-inquisiteurs, le Conseil des Circuits s'organise autour du Suprême Ordinateur Central et sous la direction du Techno-Centreur, qui ne reside que sur Planete Centrale ou Etoile de Guerre. Reliés en permanence au Grand Réseau, qui les guide jusqu'à leur objectif, les Techno inquisiteurs, se font reconnaitre des leurs en exhibant leur disque d'accreditation noir et se déplacent généralement pour juger et éliminer les ennemis de l'Ordre.

Alors que le renoncement refermait doucement ses serres sur leur volonté, ils arrivèrent dans une crypte aux dimensions cyclopéennes. Une lumière étrange, constituée d'ombres phosphorescentes, baignait ce lieu hors du monde et du temps. Au cœur de la nef de pierre, le foyer de l'obscurité la plus mate se mit à palpiter. Comme en un cauchemar préfigurant les affres de la géhenne, ils virent alors un nœud grouillant de corps ophidiens se défaire lentement. Médusés, les trois marchands observèrent le ballet de reptations ondulantes, rendu plus hypnotique encore par les échos de silence glacé. C'était comme s'il leur était donné d'assister au mystère de leur propre mort.

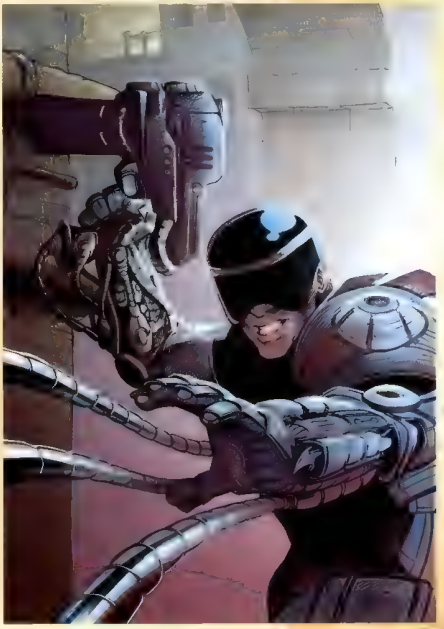
Saturé de dioxyde de carbone, leur sang charriait un flux devenu fatal. Les trois serpents dénoués se redressèrent lentement. Nimbés d'obscurité, leurs corps lançaient des reflets tour à tour cuivrés, dorés et argentés. Soudain, un flot d'oxygène bienfaisant envahit leur combinaison, et la vie circula à nouveau en eux. Ils purent alors découvrir le spectacle qui s'offrait à eux. Tout autour, les murs de la salle étaient recouverts d'inscription hiéroglyphiques dont le tin tracé rappelait la trame d'une peau écaillée. Peu à peu, un sentiment de confiance monta en eux, et ils s'enhardirent. Ils s'approchèrent des trois reptiles qui conservaient une immobilité marmoréenne, et notèrent qu'un mince réseau de signes cabalistiques tapissait leur corps également. Et ils surent qu'ils étaient là en présence d'un grand mystère, d'un secret insondable capable de changer la face de l'univers…

Depuis, ce petit astéroïde a été transformé. Il est aujourd'hui Planète-Centrale, le siège du pouvoir Techno-Techno. Sa taille initiale, de 5 000 kilomètres de diamètre à peine, a été portée à 77 777 kilomètres. C'est désormais une place forte inexpugnable, l'un des cœurs majeurs de l'univers, capable de résister à n'importe quoi et n'importe qui - à l'exception toutefois du Méta-Baron Tête d'acier. Dans les caves du Techno-Temple de Planète-Centrale, directement sous l'autel, résident toujours les trois Bodras, les trois serpents de cuivre, d'or et d'argent. Ce sont eux qui transmettent aux marchands de la Guilde, devenus les Techno-Technos serviteurs de la Sainte Eglise Industrielle, les secrets d'une technologie merveilleuse, incontestablement originaire d'un autre univers. Outre une cohorte d'applications diverses bien supérieures à ce que la technique humaine est capable de produire, la *Magnus Dei* maîtrise des procédés qui lui permettent de créer les endocities.

Mais ce n'est pas tout. En 23124, les Techno-Technos ont mis au point et fait exploser la première bombe Tri-H, un engin redoutable dont le pouvoir détonant produit une séquence cataclysmique dans trois univers parallèles simultanément. Cette arme ultime, qui à elle seule pourrait soumettre un ou plusieurs univers, représente un danger tellement grand que la Confédération des Univers Parallèles en a interdit l'usage. Plus récemment, l'Eglise pan-Techno a mis au point une autre arme meurtrière, les mines négatives, qu'elle n'utilise toutefois qu'avec parcimonie, pour éviter les convoitises. Ce colossal vecteur de destruction fait appel à la création d'anti-matière. Parallèlement, l'Eglise poursuit ses travaux dans d'autres domaines, et elle perfectionne ainsi sans cesse son Grand Réseau.

Domaines d'action de la Sainte Eglise Industrielle

A la tête d'une puissance énorme, qui pourrait lui permettre de menacer l'Empire - s'il n'y avait le Méta-Baron -, la Sainte Eglise Industrielle déploie une activité frénétique dans de très nombreux



domaines. Avec toujours la technologie pour colonne vertébrale de ses entreprises, elle a notamment la mainmise sur la majeure partie des activités liées au commerce, aux sciences et techniques et aux transports. Dans une certaine mesure, le contrôle qu'elle exerce sur le commerce et les transports s'inscrit dans le cadre d'une même occupation. En effet, les Tunnels interspaciaux, ou « Techno-Tunnels », ces autoroutes de l'espace sans lesquels l'univers serait une mosaïque condamnée au morcellement, sont la clé des échanges entre les 22 000 mondes majeurs et une infinité de mondes mineurs. Par voie de conséquence, ils sont également la pierre angulaire des transports dans l'espace.

Sur le plan de la recherche et du développement dans les domaines scientifiques et techniques, les pan-Technos conduisent d'innombrables programmes expérimentaux dans le secret de leurs laboratoires-usines, mais aussi dans les endocities, qui leur appartiennent toutes en totalité. Les populations qui peuplent ces endocities, libres en apparence, sont en fait sous le contrôle exclusif des Techno-Technos. Si ces citoyens de l'Empire sont des sujets de l'Emperoratrix, le pouvoir de Palais d'Or ne se soucie guère du sort qui leur est réservé. C'est donc en toute impunité que la *Magnus Dei* conduit sur eux quantités d'expériences visant à leur extirper cette parcelle de conscience humaine qu'elle appelle l'« élément K ». Pulsion vitale d'une valeur inestimable pour les objectifs pan-Technos, l'élément K nourrit notamment les systèmes mécaniques froids et inhumains. Les hommes sont ici les cobayes des machines qui les vampirisent.

Outre les quelques 8 500 endocities de l'univers - un nombre en constante augmentation -, les Techno-Technos possèdent aussi trois autres planètes majeures : Planète-Centrale, Etoile de Guerre et Planète-Hôpital. Sur chacune d'elles, ils mènent, toujours dans le plus grand secret, les activités qui sont la marque de l'ordre et la garantie de leur grandeur.

Sur Planète-Centrale, l'Eglise forme ceux qui deviendront ses cadres, tant dans le domaine de la liturgie que dans celui de la conquête et de la défense. Les premiers, spécialistes du rituel, seront ensuite versés dans les effectifs de la Techno-Inquisition. Pointilleux sur la question de la doctrine, les Techno-Inquisiteurs sont en quelque sorte la police de l'ordre, mais ils travaillent aussi vers l'extérieur à la propagation d'une foi parfaitement en accord avec le dogme. Quant aux seconds, ils formeront l'armée Techno-Techno, cette vaste organisation qui regroupe des Techno-soldats - également appelés Techno-croisés -, mais aussi des Techno-assassins, exécuteurs des basses œuvres pour la plus grande gloire de la *Magnus Dei*.

Sur Etoile de Guerre, la Sainte Eglise Industrielle assure la formation des mercenaires, ainsi que la gestion et l'affectation de ces effectifs. Cette minuscule planète, dont la position est ignorée de tous, abrite le Bureau central des mercenaires. Cet organisme, indépendant en apparence mais contrôlé de facto par les Techno-Technos, centralise les offres d'emplois de mercenaires et fait subir aux candidats mercenaires le test qui leur attribuera un rang de classement. Il va sans dire que cette épreuve de résistance au combat et d'aptitude à la gestion des situations de conflit se passe sur une machine. A l'issue de cette bataille virtuelle, chaque apprenti-mercenaire se voit attribuer un rang, exprimé en « Dhan ». Le Dhan est l'indice de la valeur du mercenaire.

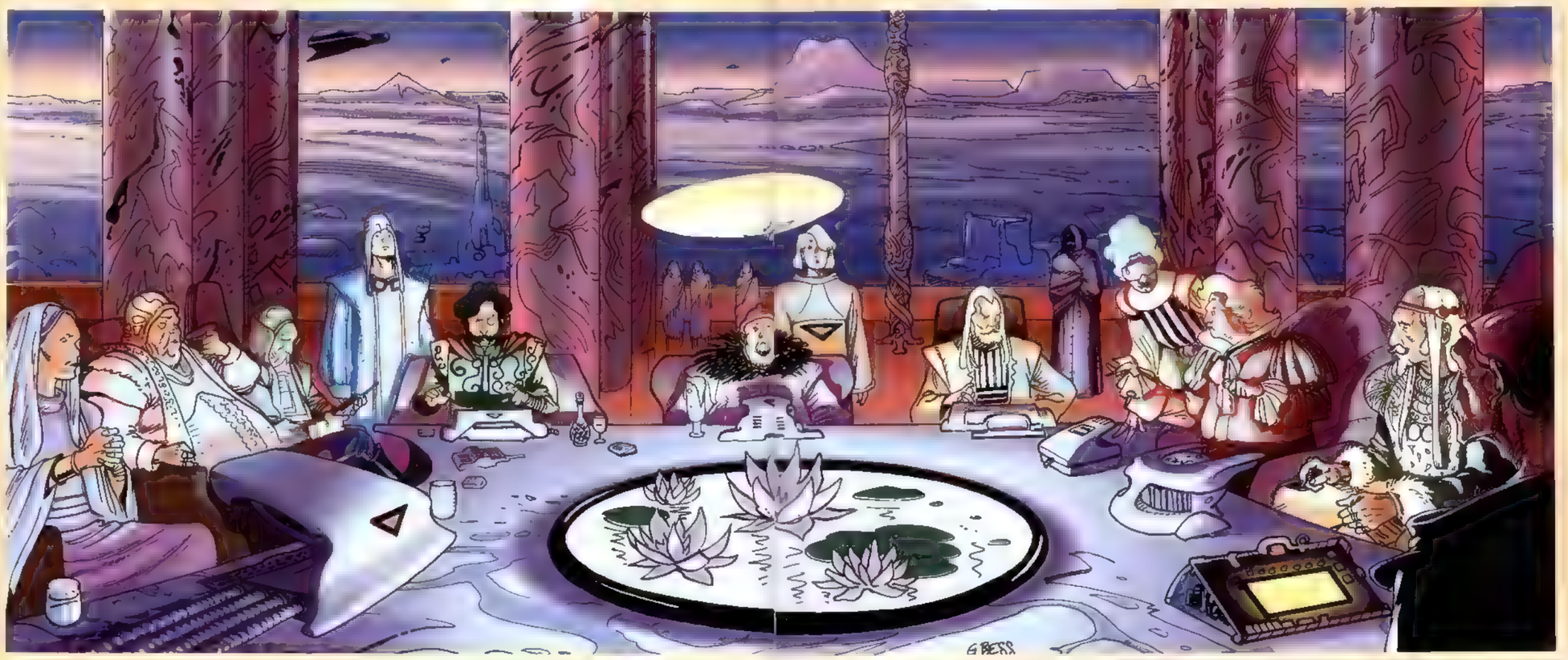
Enfin, sur Planète-Hôpital, la Sainte Eglise Industrielle assure la formation des chirurgiens bios, rapidement truffés d'organes mécaniques au point de n'être plus tout à fait humains. Dans une vaste zone de la planète non dévolue à la chirurgie, les Technos ont également établi le centre de formation des mentreks.

L'ordre Techno-Techno est donc massivement présent dans de très nombreux secteurs clés. La redoutable combinaison de son goût prononcé pour le complot et des moyens colossaux dont il dispose laisse craindre qu'il n'ait de cesse d'en conquérir toujours plus. D'ailleurs, le risque paraît d'autant plus grand lorsqu'on songe que la domination absolue est l'objectif majeur des créatures ophidiennes qui leur donnent leurs pouvoirs...

L'Ekonomat

L'Ekonomat est le Pilier de l'Empire dont la puissance n'a d'égale que la discrétion. Dans les endocities comme sur les planètes des Maganats ou des Coloniaux, rares sont ceux qui en connaissent l'existence. Personne ne se revendique de l'Ekonomat. Nulle part on ne trouve de bureaux ou d'officines de l'Ekonomat. Et pourtant, il est omniprésent puisqu'il contrôle l'intégralité du système d'échanges financiers. De fait, la moindre agence bancaire de n'importe quelle ville de la plus isolée des planètes appartient à l'Ekonomat. Mais ce n'est pas tout, puisqu'il possède également le réseau universel, qui administre les millions de milliards de comptes de cet univers - et les milliards de milliards de transactions passées chaque jour standard -, ainsi que toutes les places boursières,

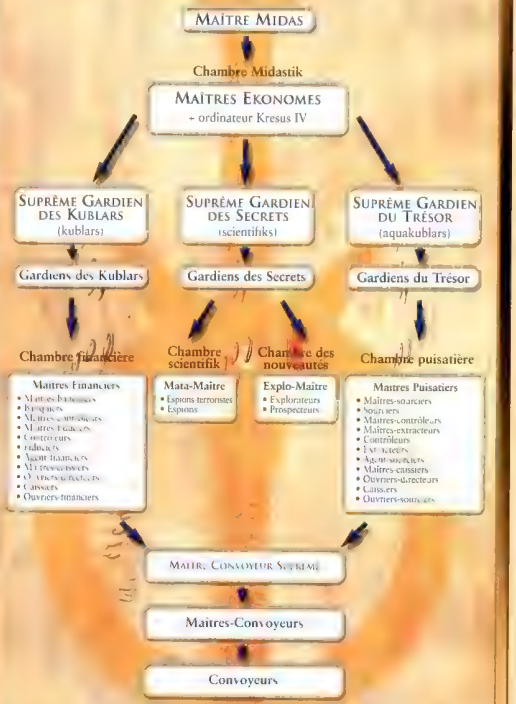
Kresus IV. Rares sont ceux qui ignorent l'existence du Suprême Ordinateur Central, considéré par beaucoup comme une éminence grise de la Sainte Eglise Industrielle, mais il est un autre supra-ordinateur, placé à la tête des transactions de l'Ekonomat, qui semble dérouter les esprits des humains autant que les tentatives d'espionnage des Techno-Technos. La chambre blindée qui abrite les circuits de Kresus IV est en effet entourée d'une cage d'isolation anti-matière qui exclut toute vie, toute existence atomique - et tout lien au Grand Réseau pan-Techno.



La Chambre Scientifik. En charge des transactions financières et de la gestion de l'équilibre des flux monétaires de l'univers, l'Ekonomat joint également d'une influence non-négligeable sur l'évolution technologique et industrielle. Placés sous le contrôle du Mata Maître, les agents de la Chambre Scientifik sont capables de s'introduire dans n'importe quelle usine de développement et de voler les secrets industriels de toute faction ou corporation. On les dit même suffisamment habiles pour s'être approchés du Sacro-saint Ophidat et avoir recopié des fragments des secrets qui parcourent ses écailles... Ces espions hors pair sont devenus la cible prioritaire de l'Eglise pan-Techno depuis qu'une rumeur fait état d'agents doubles, infiltrés au sein même de l'Eglise pan-Techno.

Organisation de l'Ekonomat

L'Ekonomat est un groupe archi-puissant qui contrôle la totalité des transactions financières officielles dans l'Empire. Parallèlement, il détient 100% du système bancaire et a un droit de regard sur les comptes de tout un chacun. Enfin, il contrôle la répartition de l'eau potable à travers l'univers.



La Confédération des Univers Parallèles. En 13612, les premiers contacts furent établis avec les univers parallèles qui s'étaient inquiétés de l'agitation aux abords des confins, et c'est en 13637 que notre univers adhéra officiellement à la Confédération des Univers Parallèles. En 23124, après l'explosion de la première bombe Tri-H, les univers parallèles manifestèrent leur désapprobation et leur inquiétude, en s'élevant contre ces experiences « susceptibles de produire des cataclysmes ». Ce nouveau rapprochement fut suivi d'une intense activité diplomatique. L'Empire comprit bien vite qu'il avait tout intérêt à ne pas frosser d'aussi puissants voisins. L'existence des univers parallèles était déjà connue des initiés, mais ce n'est qu'à cette occasion qu'elle prit enfin une tournure publique...

sociétés d'investissement et trusts spécialisés, qui gèrent aussi bien les portefeuilles les mieux garnis de tous les Maganats que les avoirs financiers de l'Empire.

Son poids est donc colossal, et sa puissance démesurée. Il n'y a pas un kublar en circulation légale dans l'univers qui échappe à sa vigilance.

Histoire de l'Ekonomat

La discrétion maladive de l'Ekonomat et le secret opaque dont il entoure toutes ses activités, ne sont que des réflexes hérités d'une longue histoire troublée. A l'origine, l'Ekonomat ne représente pas une caste proprement dite, ni même un groupe d'intérêts particulier. Aux temps lointains de la vie sur Terra Prima, dans toutes les sociétés qui composaient la population terrienne, il existait des individus, sans titres ni position officielle, qui pratiquaient le commerce de l'argent. Unanimement méprisés, et parfois même pourchassés, ils étaient cependant un rouage clé des ambitions des puissants. Sans eux, jamais les sommes colossales nécessaires aux opérations de conquête n'auraient pu être réunies, et jamais un chef de guerre n'aurait pu se tailler un empire. Mais la pratique de l'usure a un prix, et elle n'est pas sans risque. En finançant les appétits des conquérants assoiffés de gloire et de grandeur, ils se mettaient en position d'en retirer des fortunes, mais aussi de subir l'opprobre. Dans la défaite comme dans la victoire, personne n'aime celui dont il est débiteur. A certaines époques, l'hostilité latente à leur endroit atteignait des sommets paroxystiques, et ils étaient alors partout menacés, attaqués et massacrés.

Lorsque les revers de l'histoire terrienne culminèrent avec la quasi-destruction de Terra Prima, ils furent eux aussi soumis aux vents hurlants de la dispersion dans le cosmos. Disséminés dans tous les coins de l'univers, ils poursuivirent leurs activités, avec constance et discrétion. Jamais ils ne conquirent de planètes, jamais ils n'occupèrent de postes, mais dans le sillage de chaque chef de guerre parti se tailler un fief galactique, il y avait toujours l'un de ces étranges personnages aux mystérieuses connexions, capable de lever des milliards de kublars à des taux défiant toute concurrence. Avec le temps et les succès militaires des prédateurs, vint la richesse - mais toujours pas la respectabilité. Comme si leur habileté financière avait été une maladie honteuse, ils restaient des parias dans toutes les sociétés.

Désormais dotée de moyens importants, la diaspora se mit en quête d'un monde qu'elle pourrait faire sien, d'une planète vierge où installer le cœur de la communauté. Des dizaines de vaisseaux d'exploration, armés dans le plus grand secret, furent envoyés dans toutes les directions, à la recherche d'une nouvelle terre promise, à l'écart des routes stellaires. C'est le Xodus, un bâtiment décati mais encore solide, qui approcha par accident une vaste planète, apparemment inhabitée malgré la présence d'une atmosphère. Splendidement isolé, ce nouveau monde n'était accessible que par une unique route, protégé d'un côté par une barrière d'astéroïdes et, de l'autre, par un immense nuage gazeux. Les premières analyses, effectuées depuis une orbite haute, ne révélèrent pratiquement aucune activité vitale, rien du moins qui indiquât la présence d'une vie ou d'une intelligence locale. Prudemment, après des semaines standard de minutieuse observation, une sonde de débarquement fut envoyée. Elle confirma la viabilité de l'atmosphère, et mit en évidence des traces d'une présence massive d'eau disparue. Une première mission fut dépêchée, précisément sur la zone de l'activité vitale.

A son grand étonnement, le détachement ne découvrit qu'un spécimen résiduel de vie, sous la forme d'une huître géante douée de facultés télépathiques. L'énorme coquillage, prisonnier depuis des millénaires d'une gangue de terre sèche, réserva un accueil amical aux cinq membres de l'unité de reconnaissance, et entreprit de leur narrer le destin tragique de la planète et de son peuple. Unique survivant d'une race pacifique qui occupait cette planète autrefois aquatique, il leur dit s'appeler Bemb et avoir été désigné naguère pour attendre leur venue. Des millions de conques, dit-il, vivaient ici dans l'harmonie, dans les eaux claires d'un océan immense chauffé par les rayons d'un soleil bienfaisant. A la suite d'un cataclysme, l'eau source de vie s'écoula vers le cœur de la planète, condamnant ses habitants à une mort certaine. Dépositaire de la mémoire de ses congénères, il lui fut demandé de se plonger dans un coma cataleptique, dans l'attente d'une intelligence à qui communiquer leurs secrets.

Avant de rejoindre enfin le repos éternel, il leur révéla deux choses qui devaient chambouler le destin des damnés de l'univers, et permettre à l'Ekonomat de prendre la dimension qui est la sienne aujourd'hui. Tout d'abord, sous la mince couche de sol, les millions d'huîtres avaient laissé en mourrant une montagne de perles d'une grosseur et d'une finesse incroyables, une fortune colossale, suffisante pour acheter la moitié de l'univers. Mais plus encore, ajouta-t-il en désignant sa chair, il détenait le pouvoir d'amasser et de stocker en les comprimant les atomes d'hydrogène et d'oxygène pour produire à la demande des molécules d'eau, et d'inverser le processus. Avec un tel secret, il était possible de faire tenir un océan dans un dé à coudre, et de le transporter n'importe où.

A partir de là, l'Ekonomat connut une phase d'expansion irrésistible. Outre les transactions financières, il fit main basse sur le commerce de l'eau, cette denrée essentielle à la vie, que de

Depuis les premiers échanges diplomatiques, une délégation permanente de la Confédération des Univers Parallèles a été ouverte dans l'Empire humain. Elle siège à Palais d'Or, sur Planète d'Or. Ses prérogatives sont limitées, et elle sert essentiellement de forum de discussion. Les débats y sont courtois et policés, malgré l'aspect souvent étrange des visiteurs d'outre-univers. Organisées toutes les dix années standard, les sessions plénières sont toujours l'occasion d'une grande animation dans le palais impérial. Cadre d'échanges et de négociations, la Confédération des Univers Parallèles pourrait être amenée à jouer un rôle plus large si d'aventure un conflit venait à éclater dans une zone des confins, et menaçait de s'étendre plus loin.

nombreux mondes doivent importer à grands frais. Ses avoirs titanesques ne firent que croître, et si la richesse ne lui permit jamais d'obtenir une aura immaculée, elle lui valut d'acquérir le statut de caste incontournable, dont il faut craindre les courroux. Aujourd'hui, l'Ekonomat est l'interlocuteur obligé pour toutes les opérations financières d'une certaine importance. Il gère et fait fructifier les avoirs de tout ce que l'univers compte de possédants, et contrôle aussi le réseau universel des banques.

Structure de l'Ekonomat

Basée sur Néo-Knox, l'ancienne planète aquatique devenue son siège central, l'Ekonomat entretient également une présence sur la totalité des mondes financièrement importants. Néo-Knox est l'unique planète qu'il possède en propre, mais ses délégations commerciales jouissent toutes d'un statut d'extraterritorialité. D'ailleurs, ce sont systématiquement des forteresses inexpugnables qu'aucune bande ne se risquerait à prendre d'assaut, même aiguillonnées par les dépôts colossaux qui dorment dans leurs coffres. A la fois présent et invisible, l'Ekonomat suit une stratégie, méticuleusement appliquée par tous ses organes, qui est décidée à son sommet depuis Néo-Knox. C'est là-bas, dans le calme voluptueux de ses palais au luxe insurpassable, que tout se règle. D'un mot, prononcé d'un ton feutré par une voix distante, l'équilibre financier de l'univers peut être plongé dans une zone de graves turbulences. S'ensuivent immanquablement des suicides en chaîne chez les épargnants, et de solides plus-values sur les comptes de l'Ekonomat.

Tête pensante et organe directeur de l'Ekonomat, la « Chambre Midastik » est un directoire de douze membres, qui préside aux destinées de tout l'édifice. Les douze Maîtres Ekonomes qui la composent, tous vénérables représentants de la communauté, assument tour à tour la présidence de la Chambre, et prennent leurs décisions dans la plus grande unanimité qui se puisse rêver. Dans la salle de réunion de la Chambre Midastik, de mémoire d'Ekonome, jamais le moindre mot vif n'a été prononcé. Tous les Maîtres emploient un vocabulaire choisi et parlent sur un ton suavement monocorde. La concorde qui règne au sein de cette assemblée s'explique par le fait que les douze Maîtres vouent un même culte au profit, et qu'ils sont toujours d'accord pour le maximiser. Le président en exercice de la Chambre Midastik prend le titre de « Maître Midas ». Sa fonction de direction est essentiellement honorifique, mais si d'aventure un désaccord survenait, il lui appartiendrait de le trancher. Cela dit, toutes les décisions de la Chambre Midastik sont dûment étayées par les analyses de l'ordinateur Kresus IV, un système de calcul et d'analyse prospective d'une puissance inouïe. Ses prévisions concernant l'évolution du cours du birkramen sur les deux derniers siècles standard sont justes avec une marge d'erreur de 0,00000001 %. Les Maîtres Ekonomes se contentent donc d'entériner les préconisations de Kresus IV, et ils n'ont ensuite qu'à s'en féliciter.

Au plan opérationnel, l'Ekonomat travaille dans trois grands domaines : la banque, l'espionnage et l'eau. Hétérogènes en apparence, ces trois pans d'activité secteurs sont en fait parfaitement complémentaires. Dans la banque, l'Ekonomat réalise toutes les interventions classiques : dépôts, placements, prêts, recouvrement, gestion patrimoniale, transport de fonds et autres. Prévenant et conciliant avec les bons clients, l'Ekonomat se montre en revanche d'une rigueur inflexible avec les mauvais payeurs. Mieux vaut réfléchir à deux fois avant d'ouvrir un compte et de le laisser dériver vers le découvert. Les encaisseurs du service contentieux sont, dans le meilleur des cas, des tueurs sanguinaires impitoyables. Ce secteur d'activité est placé sous l'autorité du « Suprême gardien des kublars », qui gère une longue cohorte de spécialistes des questions financières.

Pour ce qui est de l'espionnage, activité placée sous l'autorité du « Suprême gardien des secrets », l'Ekonomat distingue deux formes d'actions : la recherche de secrets découverts par d'autres et la découverte de secrets de l'univers restés inconnus jusqu'alors. La première spécialité, dirigée par le « Mata-Maître », relève de l'espionnage classique, à la nuance près qu'aucune éthique, aucune morale, aucune forme de dignité ne viennent brider la créativité des espions. Tous les coups sont véritablement permis. Un espion-terroriste n'hésitera jamais à sacrifier une planète pour parvenir à ses fins. Pour sa part, la seconde spécialité est plus pacifique. Sous la houlette de « l'explo-maître », des explorateurs et prospecteurs sillonnent le cosmos en tous sens, à la recherche de secrets ou nouveautés qui pourraient présenter une valeur marchande. L'Ekonomat n'oublie pas la bonne fortune qui lui valut de découvrir, un jour, Bemb et sa formule merveilleuse pour réduire l'eau à sa plus simple équation.

Enfin, troisième pan de l'activité de l'Ekonomat, l'eau reste assurément son élément, sa source de revenus la plus sûre. En effet, la méthode révélée par Bemb - dont nul n'a jamais pu percer le secret ni comprendre le principe - est si puissante que l'Ekonomat pourrait tarir à sa guise des planètes, et en faire des déserts stériles impropres à la vie. Mais ce pouvoir colossal lui brûle les doigts, et jamais Maître Midas - seul dépositaire du principe d'utilisation du procédé mystérieux - ne s'est résolu à l'utiliser à d'autres fins qu'un commerce somme toute loyal, et finalement altruiste. Quoiqu'il en soit, cette possibilité existe, et si l'envie lui venait,

l'Ekonomat pourrait certainement soumettre l'Empire, en le menaçant de réduire chaque planète en un tas de poussière desséchée. Placée sous l'autorité du « Suprême gardien du Trésor », l'activité aquatique de l'Ekonomat - génératrice d'aquakublars - emploie une abondante main-d'œuvre de spécialistes.

Au bout du compte, l'énergie déployée par l'Ekonomat ne vise qu'un seul et unique but : décupler le trésor. Mais cela ne va pas sans risques. Toutes ces richesses accumulées suscitent naturellement des convoitises, et ils sont légions ceux qui voudraient bien délester le puissant Ekonomat d'un peu de ses... économies. Pour faire face, et décourager les téméraires, l'Ekonomat s'est doté d'un corps d'aventuriers, discret et efficace, capable de porter le fer partout où ses intérêts l'exigent.

Bras armé de l'Ekonomat

Unanimement craints et redoutés, ceux que l'on appelle les « Corsaires de l'Ekonomat » constituent une caste de mercenaires véritablement à part. Normalement, tout mercenaire libre, où qu'il exerce sa profession, doit avoir été formé sur Etoile de Guerre, et être dûment enregistré auprès du Bureau central des mercenaires. Autrement dit, tous les soldats de fortune de l'univers sont des créatures aux mains de la Sainte Eglise Industrielle. Sauf les Corsaires de l'Ekonomat. Ceux-là sont tous des hommes libres qui choisissent de s'enrôler. L'appât du gain est quasi systématiquement leur motivation première et, de fait, aucune troupe de l'univers ne se voit offrir des soldes aussi généreuses. Mais l'Ekonomat ne s'arrête pas là. Il connaît trop bien l'argent et son action méphitique pour ne pas tenir en grande méfiance la loyauté de ceux dont il serait l'unique motivation. Alors il offre à ces soldats déracinés mieux que les honneurs et la gloriole : un foyer, une communauté et la citoyenneté. Après un temps d'engagement d'une année standard, pendant laquelle ils sont tenus en étroite surveillance, ils peuvent en effet se mêler à la population de Néo-Knox, au cours de fêtes spécialement organisées. Ils sont fortement invités à se rapprocher des jouvencelles - préparées depuis toujours à cet effet. Ceux qui succombent à leurs charmes, et contractent des unions, sont accueillis à bras ouverts dans la communauté, et voient leurs perspectives de carrière largement s'éclairer. Ils deviennent toujours les plus fidèles officiers, totalement dévoués à la protection des intérêts devenus les leurs.

Cette action psychologique est subtilement dosée. Il ne faut pas qu'elle entame les capacités militaires des guerriers, ni qu'elle les incite à la langueur. En revanche, elle doit implanter en eux un sentiment d'appartenance, seul vecteur capable de susciter l'héroïsme, et de conduire à tous les sacrifices. A cela s'ajoute l'incroyable qualité des équipements dont disposent les bataillons de mercenaires. Au bout du compte, l'Ekonomat sait pouvoir compter sur une force redoutable. Ses vaisseaux, luxueusement équipés en armement, patrouillent aux abords immédiats de Néo-Knox, et assurent d'autres missions de protection, notamment de transports de fonds. En se fixant des objectifs

restreints, sans volonté de conquête, l'Ekonomat sait que son bras armé reste toujours vigilant, paré à toute éventualité. Tenter un raid sur Néo-Knox déjà naturellement protégée par une barrière d'astéroïdes et un nuage gazeux - s'apparente donc à un véritable suicide. D'autant que, dans le plus grand secret, une armada de spécialistes conduit par le Suprême gardien du Trésor a élaboré toute une gamme d'armes effroyables, basées sur le redoutable secret de Bemb.

Ces armes - dites « à faisceaux hypra-dessicants » - projettent un large rayon aux effets aussi spectaculaires qu'instantanés. Toute l'eau, jusqu'à la moindre molécule contenue dans n'importe quel élément, être vivant ou tissu inerte, est immédiatement transformée en atomes d'hydrogène et d'oxygène, puis dispersée dans l'atmosphère ou dans le vide interstellaire. Cette botte secrète de l'Ekonomat n'a encore jamais été employée, mais tous les vaisseaux des mercenaires en sont équipés, et des batteries de défense ont été installées sur les nombreux satellites naturels qui ceignent la planète Néo-Knox.

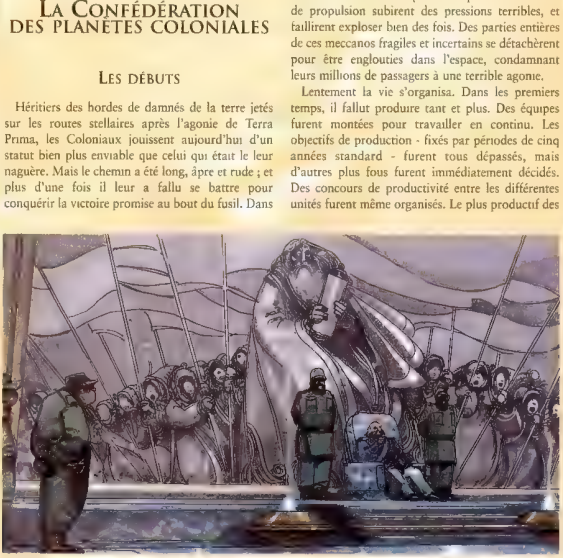
La Confédération des planètes coloniales

Les débuts

Héritiers des hordes de damnés de la terre jetés sur les routes stellaires après l'agonie de Terra Prima, les Coloniaux jouissent aujourd'hui d'un statut bien plus enviable que celui qui était le leur naguère. Mais le chemin a été long, âpre et rude ; et plus d'une fois il leur a fallu se battre pour conquérir la victoire promise au bout du fusil. Dans les derniers jours de Terra Prima, alors que les notables terriens avaient déjà fui dans leurs luxueux vaisseaux tendus de soie et de velours, la lie de la terre, l'humus du sol natal de l'humanité, les forçats de la faim durent s'entasser par centaines de millions dans d'immenses bâtiments-containers, dans des conditions atroces, avec guère plus d'espoir de survivre à bord que sur les restes calcinés de l'ancienne planète bleue, devenue grise...

Trois de ces énormes radeaux stellaires - assemblages de fortune d'antiques barges de transport spatiales bricolées et agglomérées à la hâte, formant d'improbables amas hétéroclites de plusieurs centaines de kilomètres d'envergure - quittèrent définitivement les rives de Terra Prima, pour une aventure incertaine aux allures de fuite désespérée. Il y avait le *Mir d'octobre*, le *Longue marche* et le *Granma barbuda*. Après des adieux déchirants hurlés sur toutes les fréquences accessibles aux radios de bord, ils prirent chacun une direction différente, conscients que c'était là l'unique solution pour que l'un d'entre eux - peut-être - ait une infime chance de survie. Plus de vingt mois furent nécessaires à chaque bâtiment pour atteindre un vitesse supraluminique. Les centrales de propulsion subirent des pressions terribles, et faillirent exploser bien des fois. Des parties entières de ces meccanos fragiles et incertains se détachèrent pour être englouties dans l'espace, condamnant leurs millions de passagers à une terrible agonie.

Lentement la vie s'organisa. Dans les premiers temps, il fallut produire tant et plus. Des équipes furent montées pour travailler en continu. Les objectifs de production - fixés par périodes de cinq années standard - furent tous dépassés, mais d'autres plus fous furent immédiatement décidés. Des concours de productivité entre les différentes unités furent même organisés. Le plus productif des



Les utopistes de la société idéale.
Au sein de la gigantesque famille des Coloniaux, il est encore des avatars Trotsko-Révolutionnaires, sous l'égide du Kamar Kirin, utopistes convaincus en quête d'une société idéale, qui résistent aux traques impitoyables de l'Empire. Jugées hérétiques et dangereuses, leurs valeurs morales et profondément humaines leur valent depuis des décennies les attentions toutes particulières des espions impériaux et des escouades de l'Endogarde, chargées d'éradiquer cette menace à la souveraineté de l'Empire.

manœuvres fut cité en exemple. Bientôt, tout le monde eut son nom sur les lèvres, à tel point qu'on en fit un adjectif. Les exigences de la vie en collectivité imposèrent des règles communautaires extrêmement strictes, que tout le monde s'efforça de suivre au mieux. Nécessité faisait loi. D'autant plus que les chefs et responsables des vaisseaux - organisés en comités suprêmes du bord - décidèrent avec sagesse de constituer une force de police chargée d'infiltrer toutes les zones des bâtiments, et de veiller partout au bon respect des directives. La délation fut aussi encouragée. La partie la plus excentrée des bâtiments, celle qui jusqu'alors avait servi de soute, fut mise en pressurisation et utilisée comme prison pour les déviants. Plus précisément, il s'agissait de « camps de rééducation », où ceux qui avaient quitté la voie fixée avaient une chance de s'amender par le travail.

Après plus d'un siècle standard passé en hyperespace, la décision de tenter une sortie fut prise. Quatre générations étaient passées, et rares étaient les survivants qui avaient connu la période d'avant. Les bâtiments furent donc ralentis et ramenés à une vitesse infra-luminique. L'opération prit plusieurs mois et, alors même qu'ils ne s'étaient plus concertés depuis bien longtemps, le *Mir d'octobre*, le *Longue marche* et le *Granma barbuda* revinrent en même temps dans l'espace standard. Contre tous les augures statistiques - mais peut-être faut-il y voir une manifestation de la justice sociale immanente se soumettant à la puissance des masses -, les trois bâtiments émergèrent dans des systèmes abritant plusieurs planètes viables. A des milliards d'années-lumière les uns des autres, ils décidèrent de mener la tactique choisie plus de cent années standard auparavant : l'implantation rhizomique. Schématiquement, cela consistait à descendre au sol une partie des populations embarquées, avec pour mission de coloniser l'ensemble du système, voire les systèmes voisins. Pendant ce temps, le bâtiment central poursuivait sa route, à la recherche d'autres planètes viables où une nouvelle souche pourrait être repiquée à son tour. En un peu plus d'un millénaire, un nombre considérable de systèmes et galaxies avaient ainsi été colonisés. Et le pli était pris. Bien après que les trois vaisseaux originels eurent fini leur course dans l'espace, toutes les implantations de population se faisaient encore un devoir de poursuivre leur mission sacrée.

Mais ce qui devait arriver se produisit effectivement un jour. Un détachement impérial entra en contact avec des vaisseaux coloniaux en patrouille dans le proche espace d'une planète colonisée. Il n'y eut pas d'affrontement, tout au plus une rapide estimation du rapport des forces. Les Coloniaux comprirent immédiatement qu'ils n'étaient pas à la hauteur. Au bas mot, leur technologie affichait plusieurs millénaires de retard sur celle des nouveaux venus. Des signes amicaux furent donc échangés, puis des messages de paix, des ambassades, et finalement la civilisation des Coloniaux rejoignit le giron humain, qu'elle avait quitté plusieurs millénaires plus tôt. A ce stade, la Confédération des Planètes Coloniales n'était encore qu'une mosaïque éclatée de mondes disparates, qui avaient bien du mal à entretenir un semblant d'unité. Toutefois, malgré l'éloignement et les difficultés de communication - imputables à une technologie pour le moins vieillotte -, l'ensemble de la Confédération offrait une unanimité de façade sur certaines grandes questions. Partout on révérait avec la même ferveur le principe de la propriété collective des moyens de production, et partout ouvriers et paysans se félicitaient du sort qui leur avait fait voir le jour dans un monde soumis aux préceptes de paléo-Marx.

Bien sûr, l'Empire entreprit de faire succomber ces archéo-utopistes aux charmes des sirènes du nouvel âge, mais il dut se rendre à l'évidence : les Coloniaux tenaient par-dessus tout à leurs particularités. Et si l'afflux de nouveautés technologiques entama quelque peu la rectitude des mœurs coloniales, il n'écorna en rien la fermeté des convictions et l'adhésion au dogme. L'Empire en prit son parti, et trouva un autre biais. Il absorba les dirigeants coloniaux dans les structures dirigeantes impériales, et leur offrit une rente pour entretenir une forme de contestation à vocation essentiellement folklorique. Les mentreks qui préconisèrent cette solution la baptisèrent du nom évocateur de « Théâtre politique ». Et c'est effectivement de cela qu'il s'agit. Sur les planètes coloniales, la vie n'a guère changé. Mais à l'échelle de l'Empire, Janus-Jana sait qu'il peut désormais compter sur l'adhésion de ce groupe, qui représente tout de même plus de la moitié des mondes majeurs.

Les Coloniaux aujourd'hui

Avec près de 80 % des mondes habitables connus de l'univers - mondes majeurs et mondes mineurs -, et plus de 60 % de la population humaine universelle, les Coloniaux représentent un poids politique non négligeable sur l'échiquier impérial. Toutefois, dans les hautes sphères de l'Empire, et même au sein du Sénat, leurs interventions outrées et sentencieuses sont rarement prises au sérieux. Mais si l'on sourit en coin, on ne se risquerait jamais à persifler ouvertement. L'honneur des Coloniaux est extrêmement chatouilleux, et ils disposent d'une force militaire tout à fait considérable. Certes, leur technologie est obsolète et leur armement périmé, mais ils peuvent aligner des hordes infinies de soldats fanatisés prêts à mourir pour une cause.

Hormis leur impressionnante infanterie - mal équipée, peu aguerrie, mais pratiquement inépuisable -, les Coloniaux ont peu d'atouts à faire

Orphelins de l'univers. *Lorsqu'on se penche sur l'histoire des Coloniaux, on réalise à quel point la migration et le nomadisme sont moteurs d'évolution aux yeux de ces hommes attirés par la découverte de l'espace et de nouvelles terres habitables. Aujourd'hui encore, de nouvelles colonies quittent leurs planètes d'origine et partent en direction des confins, à bord de vaisseaux-mondes chargés de vivres et de systèmes de survie. Ces nouveaux colons se font parfois oublier plusieurs siècles durant, avant d'être découverts, au hasard d'une mission d'exploration, sur une planète hostile, victimes de mutations génétiques, vivant en symbiose avec une race extra-terrestre insectoïde ou encore dominés par une entité surnaturelle.*

Le Kamar Raïmo. Véritable incarnation du mode de vie communautaire et tribal des Coloniaux, les chefs de clans des grandes familles troglosocialiks reconnaissent à leur tête un homme, choisi pour sa valeur, son courage et ses vertus guerrières, qui devient le nouveau Kamar Raïmo. Cet homme est une légende vivante et un modèle pour les membres de son clan, qui suivent comme lui le Code d'honneur Rayah.

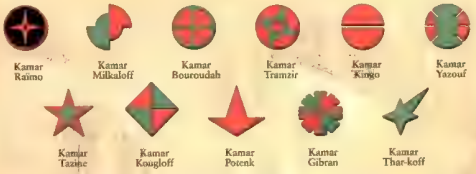
Faction Majeure Principale

Troglososialiks

Président : Don Ruan Antonio de Rokha

Puissance militaire : 3/5e des forces coloniales

Clans des Troglososialiks



Faction Majeure

Mencheviks Galactiques

Président : Jerry-Michigan Poliaski

Puissance militaire : 1/5e des forces coloniales

Clans des Mencheviks Galactiques

Factions Mineures

Divers

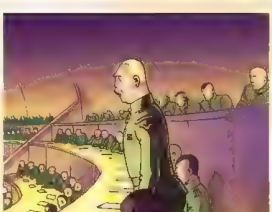
Puissance militaire : 1/5e des forces coloniales

Autres Clans (Kamars indépendants)

valoir. En effet, comme l'a démontré l'affaire de Filondendra - dans laquelle la rapacité de la Sainte Eglise Industrielle est restée sourde, tant aux appels à la clémence qu'aux arguments juridiques établissant que l'Empire a bel et bien concédé un droit territorial imprescriptible sur les planètes aux populations qui les habitent -, l'autorité d'une faction se mesure à la force de frappe qu'elle peut déployer. Et si les Coloniaux avaient été en mesure d'organiser une résistance jusqu'au-boutiste - avec guerre de tranchées galactique dans toute la zone de Filodendra -, peut-être auraient-ils pu mettre le holà aux appétits des Techno-Technos sans l'aide du Méta-Baron. Oui mais voilà, la Confédération des Planètes Coloniales souffre d'un mal chronique qui amoindrit son pouvoir et affaiblit ses forces : la désunion. En effet, éclatée dans le temps et dans l'espace, la civilisation coloniale a emprunté de nombreuses voies différentes de développement. Et si l'on ajoute à cela le fait que tous les pouvoirs locaux ont systématiquement mis un point d'honneur à élaboré des variantes personnelles du dogme initial, on mesure à quel point la Confédération n'est qu'une vaste galerie de clans érigés en chapelles et qui, sans être tout à fait antagonistes, ne sont pas toujours prêts à collaborer.

L'immense famille des Coloniaux se divise en deux vastes nébuleuses - les factions majeures et les factions mineures -, qui elles-mêmes englobent une infinité de sensibilités diverses et variées.

Après des millénaires d'isolement dans l'espace, l'évolution en vase clos d'une civilisation extrêmement structurée et hiérarchisée, qui prêche la suprématie de l'intérêt collectif sur l'individu, peut déboucher sur le meilleur comme sur le pire. Et de fait, si certains clans ont su conserver intacts leurs idéaux de justice et de fraternité, d'autres ont plongé corps et biens dans un fanatisme totalitaire des plus sombres. Fort heureusement, le mouvement majeur majoritaire - les Troglosocialiks - est resté à l'écart de toute dérive dictatoriale extrême. Les Troglosocialiks représentent 60 % des forces coloniales. Considérés par les Techno-Technos comme des paléo-passéistes ou des fanatico-nostalgiques, ils prônent un mode de vie fondé sur le respect de la vie et l'harmonie avec la nature. Leur message est celui de Don Nicanor Rosamel de Rokha, le père de Doña Vicenta - l'épouse du Méta-Baron Tête d'acier -, et l'oncle de l'actuel président de la Fédération Troglosocialik : Don Juan Antonio de Rokha. Leur haine des Techno-Technos est vive, mais ces derniers le leur rendent bien. La Fédération Troglosocialik regroupe de très nombreux clans, dont celui du Kamar Raïmo. Personnage au courage exemplaire, dont la fidélité à l'Empire est depuis longtemps établie, le Kamar Raïmo pourrait bien être le prochain président de la Confédération des Planètes Coloniales.



Deuxième composante des factions majeures, les Mencheviks galactiques sont des rustres volontiers misanthropes, qui ne souhaitent qu'une chose : vivre tranquillement à l'écart de l'agitation de l'Empire. Discrets, opiniâtres et travailleurs, on les trouve dans les zones les plus arides et les moins accueillantes, telles que les confins froids de l'univers. Le clan du Kamar Nabo-Koff, pour ne citer que lui, s'est par exemple installé sur la banquise stellaire, peu réputée pour la chaleur de son accueil. Leurs connaissances de ces régions peu visitées en font d'excellents explorateurs. Actuellement dirigés par le Kamar Jerry-Michigan Poliaski, les Mencheviks galactiques représentent 20 % des forces coloniales.

Enfin, les 20 % restants des forces coloniales sont constituées par une galaxie de mouvements et factions mineurs - les Ultra-Colonialistes, les Super-Conquérants, les Troglo-Barbares, les Poly-Schismatiks, les Amico-Visiteurs, les Hyper-Putschistes, les Avatars Trotsko-Révolutionnaires, les Proto-Nihiliks -, qui vont des plus originaux aux plus extrémistes, en passant par les plus dangereux. Certains ont conservé intactes la rage et la haine, et fomentent sans cesse des attentats contre l'Empire.

Les Maganats

Héritière d'une forme sociale calquée sur l'Ancien Régime, la Noblesse s'attache essentiellement à conserver ses privilèges. Les membres de la haute noblesse - l'archi-noblesse et certaines famille de la noblesse - forment une véritable cour sur Planète d'Or, dans l'entourage de l'Emperoratriz, mais ils possèdent aussi des fiefs de par les galaxies. Leur vie se partage donc entre les activités classiques des courtisans à Palais d'Or et les loisirs de hobereaux galactiques. Sur leurs terres et dans leurs domaines, la vie peut présenter des visages bien différents. Parfois, il s'agit de planètes quasiment vierges où l'on entretient une faune et une flore abondantes pour les plaisirs de la chasse sous sa forme la plus

archaïque - mais d'autres fois, ce sont des mondes urbains super sophistiqués où partout brillent les systèmes et dispositifs du dernier cri de la technologie. En fait, dans la noblesse, il existe un éventail énorme de styles différents et une infinité de combinaisons.

En l'état actuel, le trait majeur du noble, quelque soit son rang, c'est la vanité. Sa vie n'est qu'une longue suite ininterrompue d'activités festives, et son Graal une quête effrénée du plaisir sous toutes ses formes. Depuis longtemps, toutes les normes sociales autrefois en usage, tous les tabous, toutes les règles, toutes les morales ont volé en éclat. Seuls demeurent l'appât du gain, la soif de pouvoir, la soumission aux forts, le mépris des faibles, la mesquinerie, la veulerie, la petitesse et la facilité. Le spectacle qu'offre la noblesse, en tant que groupe social censé incarner certaines vertus, est celui d'un ramassis de bouffons dépravés essentiellement préoccupés de gloriole, d'atours et de colifichets, qui jouissent d'un droit de vie et de mort sur leurs sujets dans leurs fiefs, et qui tremblent à l'idée que le moindre désordre ou le plus léger mécontentement de l'Emperoratrix pourraient leur faire perdre leurs avantages et prérogatives.

Néanmoins, la caste que forme la noblesse est l'un des ciments essentiels de l'unité impériale. C'est parce qu'ils appartiennent à ce groupe, et qu'ils en tirent avantage, que les nobles seront toujours prêts à défendre le droit impérial. En quelque sorte, l'intérêt de Janus-Jana est le leur, et sa grandeur rejaillit un peu sur eux. Bien sûr, cela n'interdit pas la jalousie, et il est certain que si l'occasion se présentait aucun d'entre eux n'hésiterait une seconde à vendre l'Androgyne suprême pour s'emparer du pouvoir. Et d'ailleurs, beaucoup complotent. Tous les mentreks disséminés dans l'univers au service des grandes maisons ourdissent en permanence d'improbables stratagèmes pour rapprocher leurs maîtres du pouvoir. Mais rien ne soude autant que d'être complices dans l'ignominie, et l'intérêt mutuel de l'Emperoratrix et de la noblesse est que la situation actuelle perdure. C'est pour cette raison d'ailleurs que Janus-Jana convoque régulièrement le Conseil supérieur de la noblesse, qu'il écoute les propos oiseux des grands de ces mondes, dont il n'a que faire, et qu'il distribue distinctions, rubans et autres hochets en remerciement.

L'épreuve des jeunes cadets

Mais la noblesse, c'est aussi et surtout le sens de l'apparat, le goût du faste pompeux et des grandes manifestations, où l'on peut faire étalage de ses richesses et de son mauvais goût, voir et se montrer, observer les autres, commenter, jauger, juger, tourner en ridicule… Bref, mener la « vraie vie ». A cet égard, voici un bref document inédit, un instantané de la vie des hauts dignitaires de Planète d'Or, qui présente et illustre quel fardeau peut être le quotidien des nobles, que pourtant l'immense majorité du peuple leur envie :

« Ce jour-là, comme tous les autres jours d'ailleurs, un soleil radieux baignait de ses rayons le petit satellite artificiel « De Viris *» de Planète d'Or, posant ici et là de chaudes paillettes cuivrées. Les vastes pelouses mauves pailletées d'îlots turquoises et piquées de riches massifs fleuris, s'associaient aux subtils reflets de l'air vif et léger pour composer une œuvre impressionniste saisissante. Et d'autant plus saisissante que les toilettes chatoyantes des élégantes de la noblesse rivalisaient de fantaisie excentrique pour réinventer sans cesse de nouvelles palettes. Partout, des brassées de couleurs fusaient et traçaient des arabesques flamboyantes qui s'imprimaient durablement sur la rétine.*

Debout sur un promontoire isolé, Amistau Meedpin promenait précisément sa rétine cybernétique sur ce décor, retransmettant instantanément aux milliards de spectateurs du canal People For Nobody *de l'hypertélé le spectacle de toutes les branches de la noblesse venues assister à l'une des manifestations les plus huppées organisées en dehors de Planète d'Or. Son œil s'arrêta quelques instants sur le visage du général Tarkin, légèrement crispé depuis certains revers militaires sur la planète Agola, mais toujours empreint de cet air d'inflexible autorité que beaucoup lui enviaient.*

Un attroupement soudain autour du glorieux militaire produisit un moutonnement chamarré. La Mono-Duchesse de Vronokoff - apparentée par sa mère à la maison des Poly-Romanoff -, entourée comme toujours de sa cour de jeunes héritières dont les traits altiers étaient invariablement figés en un masque de profond dédain, tapotait l'auguste poitrail couvert de médailles de la pointe de son éventail. « On m'a rapporté, disait-elle d'un ton léger finement veiné de perfidie, que vous vous étiez mis à la poésie agolanie… Bravo. Mais prenez garde que cette nouvelle passion n'émousse vos qualités de stratège… »

Et sans plus de formalités, elle reprit son chemin, superbe et lointaine. Dans son sillage, ses oiselles gloussaient avec grâce et en prenaient de la graine. Empourpré et suffocant, le général Tarkin bouillait d'une rage contenue. L'univers entier assistait en direct à sa déconvenue. La honte le submergeait. Dès ce soir, se promit-il, des créatures allaient être humiliées et torturées…

Partout, des robots serviteurs s'affairaient, leurs bras mécaniques chargés de plateaux de petits canapés aux délices d'Aldébaran V et de flûtes de Ouisky champanisé. Ici et là de grandes tables recouvertes de nappes blanches offraient à la gentry des assortiments de fruits et de boissons en tous genres. Une brise légère berçait les pavois des grandes maisons hissés en haut des grands mâts. D'immenses arbres impeccablement taillés en boules ébrouaient doucement leurs frondaisons violines.

Tout, jusqu'au contrepoint des quelques oiseaux de synthèse artistement disséminés dans la nature domestiquée, absolument tout contribuait à donner à cette journée un parfum de parfaite harmonie.

C'est que l'Epreuve de fin d'année des jeunes cadets de l'Endogarde avait pour unique faiblesse de n'être qu'une manifestation annuelle. Il fallait attendre 365 longues journées standard avant qu'elle ne revienne. Aussi, valait-il mieux qu'elle soit une réussite…

Avant la fin de leur onzième année, à un âge où leur cerveau s'était suffisamment développé, les enfants enrôlés dès leur plus tendre enfance dans les rangs de l'Endogarde recevaient la Gargat, cette fine tige de netrannekon irridé insérée dans leur bulbe rachidien, qui allait faire d'eux de formidables machines de mort aveuglément soumises à la volonté de leur supérieurs hiérarchiques et, partant, à celle de l'Emperoratrix. Mais avant cela, avant cette intervention initiatique, alors qu'ils disposaient encore de leur capacité d'initiative balbutiante, ils étaient soumis à une épreuve conçue pour déceler chez eux les qualités de détermination, de brutalité et de sauvagerie. Et ceux qui s'illustraient à cette occasion se voyaient décerner le titre envié de « premiers cadets ». Grand était alors l'honneur qui rejaillissait sur leur famille.

Comme une longue sonnerie de trompes annonçait l'imminence des épreuves et que les groupes épars commençaient à converger vers les portes massives d'un vaste édifice de forme circulaire, Amistau Mvedpm aperçut encore du coin de l'œil les longues silhouettes de Luxuria von Strupe et Voluptua della Fragna, deux archétypes de la dépravation, parées de tenues aussi peu discrètes que possible. Avec une affabilité canaille frisant la familiarité, elles encadrèrent un général Tarkin toujours pétrifié et entreprirent de le réconforter. Comme Luxuria lui mordillait une oreille, Voluptua lui glissait dans l'autre, « Tarkin chéri, viens nous voir, nous saurons te faire oublier ces méchantes bêtes. Et puis, tu sais, nous, ce n'est vraiment pas difficile de nous attraper ».

Dans les gradins de la gigantesque enceinte, compromis entre le paléo-stade de Terra Prima et l'arène de combat du vaisseau Maximus, plus de cent mille personnes avaient pris place. En bref, tout ce qui comptait un tant soit peu à Palais d'Or était présent. On s'était battu pour trouver place et certains auraient été jusqu'à vendre titre, fief, amis et parents pour être vus et faire bonne figure. Bien évidemment, la proximité des loges richement décorées des grandes maisons de la Archi-noblesse était particulièrement prisée, comme si un peu de leur splendeur dédaigneuse rejaillissait alentour, parsemant les épaules des modestes d'une fine poussière de gloire mordorée. L'Emperoratrix n'assistait pas à la manifestation, mais une représentation holographique grandeur nature de l'œuf sacré flottait dans la loge impériale.

Au cours d'une première épreuve, les mille candidats retenus, les mille bambins les plus naturellement farouches et belliqueux des pépinières de l'Endogarde, s'étaient affrontés dans une joute consistant à passer par le fil de l'épée, en un temps donné, le plus grand nombre possible de créatures ramenées d'une lointaine planète isolée. Déjà affectées d'un caractère placide, ces petites bêtes étaient en outre scandaleusement timides et dotées de grands yeux ronds craintifs et d'un ridicule pelage

blanc immaculé. Avec un score de 267 unités, un jeune neveu par alliance d'une cousine éloignée de la Mono-Duchesse de Vronokoff s'était particulièrement illustré, et la loge où la vénérable patricienne trônait au milieu de sa suite, comme un diamant serti dans une rivière de petits brillants, avait alors porté l'art de la fausse modestie à un niveau qu'il sera difficile d'égaler jamais.

Pour aider les spectateurs à se remettre de leurs émotions, des robots serviteurs passaient dans les travées. On s'éventait avec élégance et l'on faisait mille mines pour conserver aisance, distance et nonchalance. Les paroles de Vico da Sangle qui commentait l'événement voletaient dans l'air sans interrompre les conservations et apartés. Le temps était délicieux et même les moues d'ennui morose avaient le ton juste. A un moment, une saillie du présentateur retint toutefois l'attention générale. « (...) car il faut bien dire que nos jeunes cadets, eux au moins, savent parler aux lémuriens... » L'on rit beaucoup. Certains avec grâce et élégance et d'autres sans aucune retenue. En tout cas, une grande onde de joie traversa le public et roula longtemps comme un orage qui n'en finit pas de s'en aller...

Dans la tribune des officiels, le général Tarkin était passé du cireux standard au marmoréen alarmant. Ses yeux immobiles fixaient un point invisible droit devant lui à des années-lumière dans le cosmos. Les divers représentants de l'Empire placés à ses côtés entreprirent de savants mouvements tournants pour s'éloigner avec plus ou moins de discrétion. Mais déjà le spectacle reprenait et l'on se préparait pour les plats de résistance.

Tout d'abord, les cinq cents rescapés du premier tour, c'est-à-dire ceux ayant obtenu les scores les plus élevés au premier test allaient être soumis à une épreuve toute simple, mais toujours aussi spectaculaire. Départ en ligne des cinq cents candidats, puis course sur toute la longueur de l'arène, soit une distance de trois cents mètres, les cinquante premiers étant qualifiés pour le tour suivant. Pour corser l'affaire, une dizaine de milliers de créatures d'aspect gracile mais extrêmement pugnaces étaient lâchées dans l'enceinte. Les jeunes garçons couraient nus, sans armes, mais tous les coups étaient autorisés. Dès le signal du départ, la mêlée fut intense et l'empoignade extraordinaire. Au bout de deux minutes, le sable était trempé d'innombrables flaques du liquide vert qui s'écoulait des plaies des féroces petits aliens, mais quelques traînées rouges étaient aussi visibles par endroits. Le vainqueur de la course, le jeune parent de la Mono-Duchesse de Vronokoff, mit exactement 27 minutes et 32 secondes standard pour achever sa traversée. On eut à déplorer soixante-seize décès du côté des candidats. Il va sans dire que pas une seule créature n'en réchappa.

Ensuite, après une nouvelle pause, vint l'heure de l'ultime épreuve, celle qui permettrait de décerner le titre de « Premier cadet » de la promotion, mais aussi d'établir une hiérarchie entre les maisons nobles dont les effets subtils se faisaient sentir longtemps dans les manifestations officielles à Palais d'Or. Une nouvelle fois, il s'agissait d'une course. Dos au mur de l'arène au départ, les cinquante candidats piquaient droit devant eux sur l'une des quarante-neuf portes donnant accès à une étrange construction. Aussi retorse que perverse, cette structure concentrique et labyrinthique contraignait les aspirants au titre suprême, par un diabolique assemblage de chicanes, goulets et autres sas, à se retrouver systématiquement en masse devant un nombre de portes toujours plus réduit. Celui qui franchirait le premier le seuil de l'ultime porte serait le « Premier cadet » de l'année. Cette fois encore, les garçons couraient nus et bien entendu tous les coups restaient permis.

Le public ne fut pas déçu. Les occasions de

trépigner furent nombreuses et l'on put encore une fois louer la qualité de l'enseignement délivré dans les pépinières de l'Endogarde. Aucun des candidats ne fit preuve de la plus petite faiblesse. Aucun n'émit le plus petit son sous les coups. Et pas un des dix-sept qui firent une chute mortelle ne laissa échapper la moindre plainte. Une nouvelle fois, on put être fière de l'Endogarde, et rassuré que l'Empire soit placé sous son bras protecteur.

La Mono-Duchesse de Vronokoff, dont le jeune parent emportait le titre de « Premier cadet », déploya des efforts considérables pour paraître n'attacher qu'une importance mineure à l'événement. L'humeur générale restait à la plaisanterie et d'aucuns se laissaient encore aller au plaisir de la raillerie. Le final avait vraiment été de toute beauté, avec un sprint incertain jusqu'à l'ultime seconde. Et d'ailleurs, n'eurent été un réflexe de survie et une ruade désespérée, qui permirent à celui qui allait être vainqueur de se débarrasser d'un second bien ambitieux en le projetant dans le vide d'une vingtaine de mètres de haut, l'issue aurait pu être tout autre.

Entre deux commentaires et un ricanement, la foule s'apprêtait, dans un bruissement de soieries défroissées, à quitter les lieux pour de nouvelles libations dans les salons d'apparat du satellite De Viris *lorsque la voix stridente, mais toujours gouailleuse de Vico da Sangle, requit l'attention de tout un chacun. « Silence ! J'ai dit silence, mes chers spectateurs bien trop bavards ! Je viens de recevoir un message émanant de l'Emperoratriz, j'embrasse le sol foulé par son regard, dans lequel Janus-Jana nous fait part de son agacement… » Vico ménagea une petite pause pour laisser à ses mots le temps de se frayer un passage jusqu'au centre de la compréhension de chaque personne présente. Lorsque cela fut fait, le silence tombé sur l'arène avait une qualité toute particulière, à laquelle l'angoisse n'était pas étrangère. « Oui, mes chers spectateurs, j'ai bien dit son agacement… Car en ce jour où l'on rend hommage à la vaillance inflexible des soldats de l'Endogarde, l'honneur de l'un d'entre eux est terni… Certes, le général Tarkin a péché par excès de confiance, mais l'Emperoratriz ne saurait tolérer que l'on tourne en dérision l'un des socles de l'Empire… » Le silence avait encore gagné en intensité. Une oreille attentive aurait certainement pu saisir le glissement feutré de la sueur le long des colonnes vertébrales…*

« Par conséquent, reprit da Sangle, le général Tarkin est invité en vertu du désir impérial à se suicider séance tenante, au milieu de l'arène… Mais avant cela, il peut supprimer cinq personnes de son choix qui ont gravement porté atteinte à l'honneur de l'Endogarde. Par cette décision sage et lumineuse, Janus-Jana espère que son message d'affection sera entendu de tous ses sujets. »

A mesure que Vico da Sangle débitait son laïus, le visage livide du général avait retrouvé quelques couleurs, et l'officier de l'Endogarde arborait maintenant ce sourire cruel de paléo-loup qui jusqu'à récemment avait été craint dans des centaines de galaxies. Un vent de panique souffla sur l'assistance…

Le général Tarkin fit un rapide tour d'horizon et s'arrêta sur la loge de la Mono-Duchesse de Vronokoff. Elle soutint son regard et parut même le défier. Il eut une amorce de sourire en coin qui finit en rictus de dépit. Son rang la protégeait, mais surtout elle était la reine du jour. Il partirait donc avec des regrets. D'autant que Luxuria von Strupe et Voluptua della Fragna étaient absolument invisibles… Bien, il lui fallait se décider. Finalement, un regardant autour de lui, il aperçut une brochette de conseillers militaires qu'il avait toujours détester avec la plus grande cordialité. « Après tout… », se dit-il…

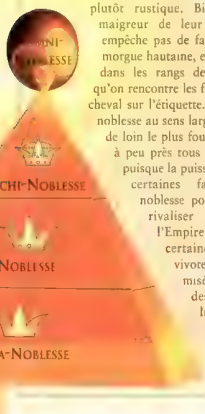
Plus tard, bien plus tard, après que les représentants des grandes maisons eurent regagné Planète d'Or ou leurs fiefs lointains, après que les coteries eurent repris leur vie d'intrigues et de bacchanales, on entendit un jour la Mono-Duchesse de Vronokoff évoquer l'Epreuve des jeunes cadets de l'Endogarde de cette année-là avec une chaleur et une sincérité qu'on ne lui connaissait pas. « Absolument, la meilleure Epreuve depuis bien longtemps. Et de loin… »

A l'échelle de l'univers, la caste de la noblesse ne pèse pas lourd sur le plan politique. Elle a beau être une émanation de l'Empire, la maison impériale n'a que faire de ses préoccupations, de ses revendications ou de ses états d'âme. Janus-Jana décide seul, en monarque absolu, de la destinée de l'univers. En revanche, au plan local, les maisons nobles, en tant que représentantes de la maison impériale, jouissent de certaines prérogatives. Tout d'abord, elles assurent pour le compte de l'Empire diverses tâches qui exigent des moyens. Pour mener des patrouilles dans l'espace ou maintenir l'ordre impérial, il leur faut des armées, des vaisseaux et des armes. Toutes les maisons nobles qui possèdent un fief ont donc le droit de lever des armées et de les équiper. Par mesure de prudence, l'Empire limite la puissance de feu et l'arsenal technologique auxquels elles peuvent prétendre, mais les troupes de certaines maisons ont toutefois belle allure. Outre ces compétences militaires, chaque maison mène à sa guise la politique qu'elle veut sur ses terres et dispose donc de toutes les attributions voulues sur le plan fiscal, policier ou administratif.

Tout comme l'ancienne noblesse de Terra Prima, dont elle est la lointaine descendante, la Noblesse de l'Empire est strictement hiérarchisée et codifiée. Par ordre d'importance, les titres sont Roi, Supra-Prince, Mono-Duc, Bis-Marquis, Trino-Vicomte, Hypo-Comte, Non-Baron et Pierre-Chevalier. De manière classique, les titres se transmettent aux mâles par

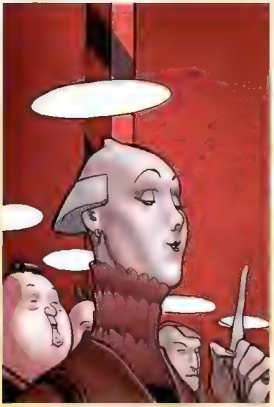
ordre de primogéniture, après bien sûr que le tout premier garçon a été donné à l'Endogarde. Le recensement de toutes les lignées nobles disséminées de par l'univers est un travail colossal qui mobilise une puissance de calcul impressionnante, d'autant que l'Empire ne cesse de distribuer de nouveaux titres et de nouveaux fiefs à mesure que de nouvelles planètes et de nouveaux systèmes sont explorés et tombent dans l'escarcelle impériale. L'élévation dans la hiérarchie nobiliaire n'est pas chose aisée, et les rares familles qui y parviennent le doivent en général à plusieurs siècles d'intrigues patientes. Les maisons les plus anciennes, celles qui ont passé, il y a plus de vingt-cinq mille ans, un véritable pacte de vassalité avec Rosemonde 1er le Rebis, ont reçu alors un médaillon renfermant une goutte de la sainte huile d'or. Depuis, cette cérémonie est quelque peu tombée en désuétude, mais l'Empire la remet de temps à autre au goût du jour pour distinguer une maison, ou s'acheter sa fidélité.

Parallèlement à la hiérarchie des titres, il existe une autre classification de la noblesse, qui comprend quatre niveaux : l'omni-noblesse, l'archi-noblesse, la noblesse et l'infra-noblesse. Par ordre inverse d'importance, on trouve d'abord l'infra-noblesse. L'appartenance à tel ou tel groupe de la noblesse n'est pas lié au titre lui-même : on peut facilement trouver dans l'univers plusieurs centaines de rois et autres supra-princes de l'infra-noblesse. Non, ce qui caractérise les familles et maisons de l'infra-noblesse, c'est la faiblesse de leurs moyens financiers. Le plus souvent, il s'agit de maisons nobles installées sur des planètes excentrées et dépourvues de grandes richesses. Inévitablement, la vie y est plutôt rustique. Bien souvent, la maigreur de leur bourse ne les empêche pas de faire preuve d'une morgue hautaine, et c'est en général dans les rangs de l'infra-noblesse qu'on rencontre les familles les plus à cheval sur l'étiquette. Vient ensuite la noblesse au sens large. Ce groupe est de loin le plus fourni. On y trouve à peu près tous les cas de figure puisque la puissance et l'éclat de certaines familles de la noblesse pourraient presque rivaliser avec ceux de l'Empire, tandis que certaines maisons vivotent plus ou moins misérablement sur des mondes au lustre un peu fané. Pour sa part, l'archi-noblesse ne compte dans ses rangs que sept familles. Bien sûr, ces maisons englobent une infinité de ramifications, mais fondamentalement seuls ces sept clans peuvent se prévaloir d'appartenir à l'archi-noblesse. Et puis, au sommet de la pyramide, trône l'omni-noblesse qui ne comprend qu'une seule et unique lignée, celle des Trans-Bourbons. Actuellement, l'omni-noblesse ne comprend donc qu'un seul membre, l'Emperoratrix Janus-Jana, même si en l'occurrence ce membre compte double.



En tant que représentants archétypiques d'une caste bien particulière, les sept familles de l'archi-noblesse ne déçoivent pas. On pourrait même dire que la perfection avec laquelle elles incarnent leur rôle, jusque dans le moindre détail, est un ravissement de tous les instants pour l'observateur avisé. Par exemple, les Rétro-Winds'Or valent le détour. Cette fantastique maison est menée de main de maître par sa Majesté la Reine Louisabeth de Winds'Or, une délicieuse femme d'âge maintenant mûr, et que l'on pourrait croire célibataire alors qu'elle est bel et bien mariée. En effet, son supra-prince consort est un être falot et transparent. On ne le voit jamais, on ne parle jamais de lui. D'elle, en revanche, on dit beaucoup de choses : qu'elle boit, que sa mine impassible dissimule des vices inavouables, qu'elle se roule dans la débauche, que son QI ne dépasse pas les nombres à deux chiffres, et autres gracieusetés. La seule chose de sûre, c'est qu'elle collectionne les chapeaux. Pour le reste, la maison de Winds'Or, fabuleusement riche, règne sur un monde magnifique, la planète Laylin, dans le système Windsor. Sa garde rapprochée est composée de trois régiments - Wouelch guards, Rish guards et Kotrish guards - aux uniformes chamarrés quelque peu ridicules, mais ses sections de commandos sont redoutables et redoutées dans une bonne partie de l'univers. Grâce à ses nombreuses accointances dans le monde de la finance, la maison de Winds'Or fait fructifier un capital colossal, hérité d'une époque pas si lointaine où elle conquérait des systèmes entiers pour le compte de l'Empire. Il faut souligner que 80 pour cent des membres de la famille, des femmes pour la plupart, vivent sur Planète d'Or, où leur réputation de courtisanes est chaque jour vérifiée. L'ambition de toutes ces belles au teint pâle semble être de contracter l'alliance la plus flatteuse possible, et elles y parviennent bien souvent.

Les autres grandes familles de l'archi-noblesse sont les Anté-Kénédi, les Crypto-Médicis, les Hyper-Ab'Sbourg, les Kama-Ming - dont le souverain est sa majesté le Saint-père du peuple Tsu-Amah de Kama-Ming -, les Poly-Romanoff et les Ômni-Shakya. Tous leurs représentants vivent sur les plus belles planètes de leurs Maganats, dans de somptueux palais où le luxe le plus extravagant croule sous une profusion de splendeurs indescriptibles.



Hiérarchie des Maganats

Chaque famille noble possède son Maganat. Il existe quatre types de noblesse :

• **L'Omni-noblesse,**
réservée aux Trans-Bourbons

• **L'Archi-noblesse,**
composée des 7 familles de la haute noblesse

• **La Noblesse,**
qui regroupe la majorité des familles nobles

• **L'Infra-noblesse,**
qui désigne les familles les plus « démunies »

Ces différences sont connues de tous, au sein de la noblesse, mais personne ne se risquerait à aborder le sujet en public - ce qui n'interdit pas les regards entendus et les petits sourires mesquins...

L'Omni-noblesse est la lignée officielle des dirigeants de l'Empire, directement issue de Rosemonde 1er le Rébis. L'unique représentant actuel de la plus noble des familles nobles est l'Emperoratrix.

Hiérarchie Nobiliaire

La hiérarchie nobiliaire des familles est invariablement la suivante :

Roi
Supra-Prince
Mono-Duc
Bis-Marquis
Trino-Vicomte
Hypo-Comte
Non-Baron
Pierre-Chevalier

L'Infra-noblesse. Si l'Infra-noblesse reste de loin la plus modeste et la moins puissante sur l'échelle des valeurs des Maganats, ses membres ont la possibilité, en renonçant à leur lignage et à leurs droits, d'accéder au statut d'Aristos et de rallier cette nouvelle caste, qui leur confère les privilèges des « nobles » des endocities. Ce faisant, ils sont toutefois cantonnés à leur nouveau fief et perdent tout droit et toute influence, en dehors de la juridiction de leur Prez.

Archi-noblesse Politik

Sa Majesté le Roi Kurt Jackson d'Anté-Kénédi
Le Rotelet Wilham Jackson d'Anté-Kenédi

• **Revenu principal :** Malversations
• **Patrimoine :** Deux systèmes, dont un monde majeur, Kénédior, où ils ont installé leur palais-capitale : planète Amérine. Les Anté-Kénédi résident principalement sur Planète d'Or, où ils s'occupent notamment de la politique de l'Empire.
• **Particularités :** Rien ne leur échappe à la Cour et nombreuses sont les familles nobles qui viennent « consulter » les sénateurs Anté-Kénédi pour obtenir conseils, ou faveurs...

• **Citation :** « La politique doit rester un privilège, dans l'intérêt de tous. »
–Le sénateur Archi-Balde II d'Anté-Kénédi.

Archi-noblesse Mécènik

Sa Majesté le Roi Ruis Fédérico Bolini de Crypto-Médicis
La Supra-Princesse Katarine Bolini de Crypto-Médicis

• **Revenu principal :** Mécénat

• **Patrimoine :** Trois systèmes de mondes majeurs, dont un est la reconstitution de Terra Prima. Cette planète est disponible à la location et… à la destruction, que ce soit pour essayer des armes ou pour le simple plaisir. Un diplôme de « destruction de Terra Prima » est alors offert, pour la modique somme de quelques millions de kublars.

• **Particularités :** Sur la planète Corada du système Médicor, le somptueux château des Crypto-Médicis abrite la plus grande galerie d'art de l'univers – les artistes paient des fortunes pour voir leurs œuvres exposées dans la collection personnelle des Crypto-Médicis, qui financent également la plus grande compagnie galactique de recherches archéo-paléologiques.

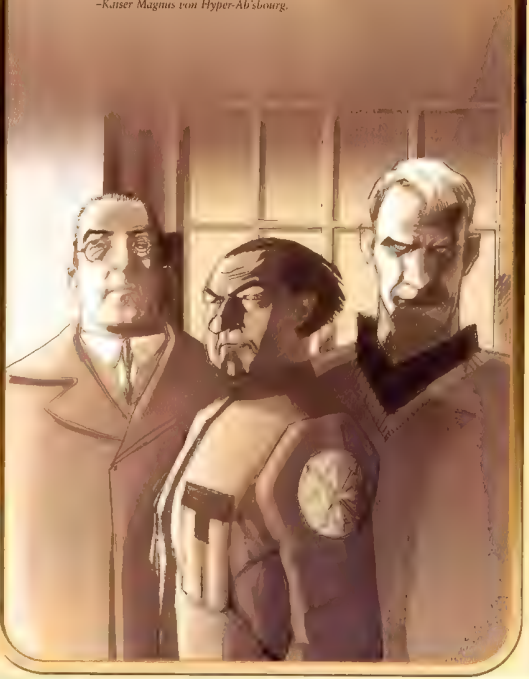
• **Citation :** « Quand art rime avec kublar, c'est de la poésie… »
–Néo-Cosme l'Ancien.

ARCHI-NOBLESSE TEUTONIK

Sa Majesté le Kaiser Suprême Hans Grüber von Hyper-Ab'sbourg
Le Supra-Prince Otto von Hyper-Ab'sbourg

• **Revenu principal :** Pillage
• **Patrimoine :** Outre une quinzaine de systèmes, dont deux sont des mondes majeurs, les Hyper-Ab'sbourg possèdent une quantité impressionnante de parcelles sur des milliers d'autres planètes. Ce trésor foncier s'explique par leur insatiable besoin de conquérir de nouvelles terres.
• **Particularités :** Les Hyper-Ab'sbourg sont organisés en une redoutable armée et possèdent la force militaire la plus impressionnante et la mieux organisée des Maganats. Leur citadelle-forteresse se situe sur Karpol III, dans le système Ab'or.

• **Citation :** « LA GUERRE TOTALE ? UN VIEUX RÊVE .. »
–Kaiser Magnus von Hyper-Ab'sbourg.



Planète Safari. L'émission « A votre portée » a récemment connu une hausse d'audience fulgurante en proposant un concours unique en son genre. Suivi par des milliards d'habitants des anneaux inférieurs, l'émission offre chaque mois à une dizaine d'heureux gagnants le droit de quitter leur endocity et de rejoindre, à bord d'un spatio-ketch grand luxe, les savanes tropicales de Planète Safari. Après une semaine inoubliable, ponctuée de banquets et de baignades dans l'eau des lacs artificiels, les invités sont lâchés dans la nature… et les hôtes deviennent chasseurs. Aucun gagnant n'est jamais revenu pour partager ses clichés et ses souvenirs, mais l'audience ne cesse de grimper.

Archi-noblesse Communautaire

Sa Majesté le Saint-Père du peuple Tsui-Amah de Kama-Ming
Le Supra-Prince Illuminé Laonin de Kama-Ming

• **Revenu principal :** Omni-production
• **Patrimoine :** Douze systèmes, dont cinq mondes majeurs. Tous sont organisés en termitières humaines, vouées à l'extraction massive des minerais précieux, gemmes et matières premières rares, à l'exception de la planète Badmech du système Mingor, sur laquelle réside l'ensemble de la famille royale, dans une resplendissante termitière de jade.
• **Particularité :** Ils sont le moins enclin à s'intéresser aux complots impériaux, en revanche ils ne tolèrent aucune intrusion - quelle qu'elle soit - dans leurs propres affaires.

• **Citation :** « Un pour tous, tous pour Ming ! »
–Le Suprême Mandarin.

Archi-noblesse Stakhanoviste

Sa Majesté le Tsar Horlog de Poly-Romanoff
Le Supra-Prince Mamouch Yvan Horlog de Poly-Romanoff

• **Revenu principal :** Vente d'armes

• **Patrimoine :** Avec ses vingt-et-un systèmes, dont onze sont des mondes majeurs, les Poly-Romanoff forment de loin le plus riche des Maganats. Huit de ces mondes majeurs sont exclusivement réservés à la famille royale et servent de réserves de chasse, de planètes-paradis et de dépendances à la planète-mère du système Romanor : Néo-Moskou.

• **Particularités :** Les fêtes que donne la famille Poly-Romanoff sont réputées dans toute l'Endofrange pour leur faste et leurs inoubliables débauches orgiaques. Ce Maganat fournit accessoirement l'équipement complet de l'Endogarde impériale, dont les armes et armures sont produites dans les milliers de giga-usines d'armements.

• **Citation :** « Ce qui est ennuyeux avec le peuple, c'est qu'il soit encore obligé d'exister... »
–Le Mono-Duc Igor Poliakine de Poly-Romanoff

Archi-noblesse Matriarcale

Sa Majesté la Reine Louisabeth de Winds'Or
La Supra-Princesse Anna-Bella de Winds'Or

• **Revenu principal :** Investissements
• **Patrimoine :** Laylin, une planète unique mais magnifique - située dans le système Windsor - où habite la Reine. Cela étant, 80 % de la famille vit cependant sur Planète d'Or.
• **Particularités :** Les femmes de la lignée sont des courtisanes qui n'ont aucun mal à obtenir des faveurs de leurs prétendants…

Citation : « Un bon mariage est un Archi-mariage ! »
–La Bis-Marquise Rosa-Rosam.

La Dynastie Féodh. Généralement caractérisés par le luxe de leurs résidences et la magnificence outrageuse de leur planète, certains Maganats se distinguent également par une excentricité qui frise parfois la déraison. Ainsi, depuis plus de trente générations, la Dynastie Féodh vit à la mode médiévale et calque ses traditions sur celles de paléo-chevaliers de l'ancien temps. C'est sur Tanelorn, planète mineure et rebaptisée des confins, que se dressent leurs châteaux de pierre, forêts garnies de gibier mutant, écoles d'archerie et de paléo-armes blanches… Son Altesse le Roi Arthur Féodh le suzerain 35e du nom procède rituellement aux adoubements des jeunes adultes de son clan, tandis que Merlin VII perpétue une longue tradition d'astrologues visionnaires.

ARCHI-NOBLESSE NARCO-BRAMANIK

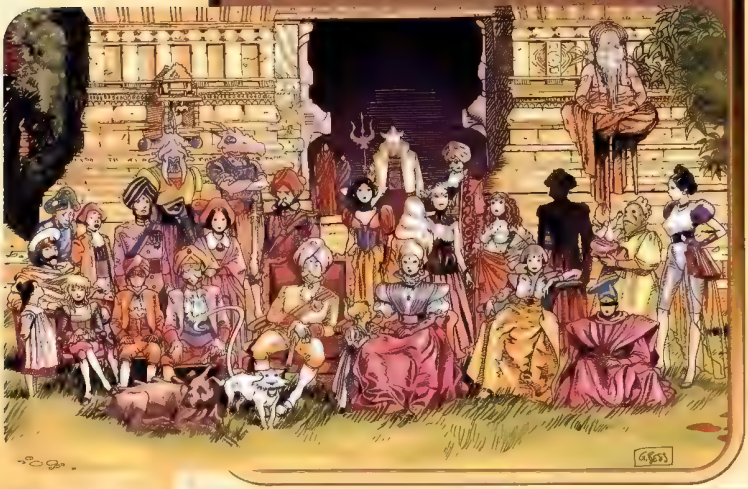
Sa majesté le Bodhi-Pad Aradjasatru d'Ômni-Shakya
Le Supra-Prince Masamsatru d'Omni-Shakya

• **Revenu principal :** Narcotiques

• **Patrimoine :** Dix systèmes. Leur richesse provient en quasi-totalité du trafic - légal ou non - de drogues et de substances narcotiques en tous genres. L'incroyable richesse qu'ils ont accumulée se transforme en palais somptueux, remplis de joyaux magnifiques et de pierreries parmi les plus rares de tout l'univers. Leur palais principal se trouve sur la planète du Lotus Sacré, dans le système Mahal.

• **Particularités :** Leurs connaissances en drogues nouvelles et exotiques n'a pas d'égal. Ils préfèrent se réfugier dans leurs univers enfumés, plutôt que de s'abaisser à côtoyer les autres familles nobles - ils considèrent comme dégradant de vivre dans la même « réalité » que leurs semblables. Leurs contacts avec les contrebandiers et les pirates sont aussi nombreux que prolifiques.

• **Citation :** « COMME LA LOI A SON MILIEU LA VOIE Y CONDUIT. »
–Le Grand Pachen Adrah-Impur d'Ômni-Shakya



Les Factions

« La liberté de penser ? Peuh ! Je savais bien que les rats des bas-quartiers avaient de l'humour... »
–Anaskya, noble compréhensive.

Les Mentreks

« Deux secondes ? Hum... Tu fatigues, l'ami... »
–Humour mentrek.

Omniprésents dans tout l'Empire, les mentreks restent néanmoins des personnages mystérieux et mal connus. Leur savoir colossal leur vaut le respect des hommes, mais leurs pouvoirs étranges, réels ou fantasmés, inquiètent. Aussi la vue de leur silhouette malingre et clignotante suscite-t-elle invariablement chez le commun des mortels un sentiment où se mêlent la considération et la crainte. Et de fait, les mentreks constituent une caste bien à part au sein des populations de l'Empire, ne serait-ce que par leurs facultés cérébrales phénoménales. Tous sont capables de donner dans l'instant les 2 758 premières décimales de pi, ou encore de citer les coordonnées stellaires de tous les mondes jamais visités par les vaisseaux de l'Empire. Mais leurs capacités ne s'arrêtent pas là, et l'on aurait tort de les considérer uniquement comme des machines vivantes dotées d'une mémoire infinie. Car le mentrek est le mariage subtil du savoir et de l'analyse, le produit d'une puissance technologique colossale et d'un pouvoir de calcul fulgurant. Comme toute mécanique de précision, ils sont fragiles, mais lorsqu'ils atteignent l'équilibre entre traitement et données, leurs supputations expertes les conduisent aux portes de nouvelles vérités que l'esprit humain seul ne saurait concevoir.

Aux origines de l'intelligence Mentrek

Les sources de l'intelligence mentrek remontent aux temps héroïques et lointains des débuts de la conquête de la Voie lactée. A cette époque de voyages subluminiques, l'exploration de l'espace était une épopée de longue haleine - le moindre saut vers une destination à deux années-lumière durait effectivement près de vingt-cinq mois standard ! Même avec les caissons cryotranse, dans lesquels les explorateurs stellaires plongés dans un sommeil glacé ralentissaient leur rythme biologique pour échapper à la fuite du temps, chaque expédition comportait son lot de longues journées de désœuvrement. Pour lutter contre l'ennui, les équipages essentiellement composés de scientifiques et techniciens s'adonnaient aux échecs. Au fil du temps, ce jeu immémorial fut enrichi et complexifié. Après un millénaire d'exploration spatiale, il avait adopté une forme tridimensionnelle : les pièces se déplaçaient désormais non seulement dans le plan horizontal, mais aussi dans le plan vertical. D'un coup, le jeu s'était enrichi de quelques milliards de milliards de possibilités. Même pour les plus acharnés, les parties duraient des années. Pendant des siècles, la position du pat n'est resté qu'un pur fantasme théorique. L'obsession du jeu s'infiltra sûrement dans l'esprit des joueurs et certains même devinrent fous. Avec la multiplication exponentielle des combinaisons, ce loisir a priori anodin était devenu un véritable abîme où, comme hypnotisés, venaient se jeter les plus brillants ingénieurs de Terra Prima.

Le salut vint alors de la technique. L'intellect se perdait en conjectures infinies, mais les puces de téflo-silicium en supra-conductivité froide étaient, elles, capables d'assurer un défrichage statistique des positions des pièces sur l'échiquier 3D. Peu à peu, les équipages utilisèrent tous des boîtiers personnels de computation de plus en plus miniaturisés. Mais l'analyse ne faisait pas tout. Aussi performante était-elle, jamais l'intelligence artificielle ne parvenait à égaler les fulgurances géniales de l'esprit humain. Et l'idée s'imposa peu à peu qu'il fallait unir les forces des deux vecteurs.

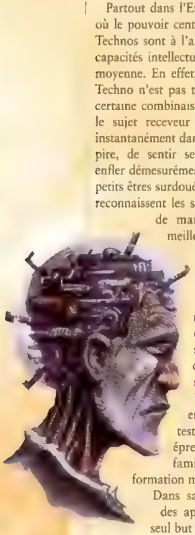
La première tentative de greffe cérébrale ne fut pas véritablement un succès. Le principal obstacle résidait dans l'extraction des données pertinentes. Un premier filtre analytique fut alors monté en amont de la procédure de lancement des requêtes, puis, par tâtonnements au fil des siècles, on aboutit finalement à ce qui allait devenir l'idée force de l'architecture du cerveau mentrek : l'arbre invasif d'analyse multi-cognitive. En fait, derrière ce terme barbare se cache une idée aussi simple que géniale : l'outil technologique doit émuler les circuits de la pensée déductive humaine. Pour renvoyer les limites du binaire dans les limbes de la paléo-histoire, pour permettre à une analyse qui ignore l'incertitude de dégager des axes de potentialités, il fallait imbriquer le support matériel des données et le fluide immatériel de la pensée, les fondre dans un même creuset jusqu'à obtenir un tout parfaitement homogène. La deuxième tentative fut plus convaincante et bientôt, dès lors que l'on sut

vaincre le problème des rejets, une nouvelle génération d'êtres alliant sapience et connaissances vit le jour.

La formation des Mentreks

Comme on pouvait s'y attendre, l'apparition dans l'Empire de personnages doués de telles capacités produisit inévitablement des remous considérables. Pour anodine qu'elle pouvait paraître, l'intelligence au service du jeu était porteuse, en germe, de promesses aussi phénoménales qu'inquiétantes. Utilisées à d'autres fins, ces facultés d'analyse pouvaient se révéler des armes considérables - et l'autorité impériale ne pouvait pas permettre qu'il en fut ainsi. Brutalement, dès qu'il fut admis que l'intelligence mentrek pouvait être une clé du pouvoir, l'Empire prit ce nouveau pan de l'activité humaine sous son contrôle et en confia tout naturellement la tutelle à son bras technologique : la Sainte Eglise Industrielle. Depuis, la détection des sujets montrant des prédispositions particulières aux jeux de l'esprit relève de l'autorité exclusive des pan-Technos, tout comme leur formation, ainsi que la fabrication, l'implantation et la maintenance des cerveaux d'analyse multi-cognitive.

Partout dans l'Empire, sur la plus petite planète où le pouvoir central est représenté, les détecteurs Technos sont à l'affût du moindre enfant dont les capacités intellectuelles paraissent supérieures à la moyenne. En effet, la mise en place d'un cerveau Techno n'est pas tout à fait anodine. Faute d'une certaine combinaison de qualités neuro-cortexales, le sujet receveur risque au mieux de sombrer instantanément dans la folie la plus profonde et, au pire, de sentir ses deux hémisphères cérébraux enfler démesurément - et exploser. En revanche, les petits êtres surdoués, ceux qui dès l'âge de six mois reconnaissent les signes graphiques, les organisent de manière logique voire, pour les meilleurs d'entre eux, les interprètent en associant représentations graphiques et données sémantiques, ceux-là peuvent, après une préparation intensive, recevoir une implantation cérébrale cybernétique et voir s'épanouir leur intelligence comme une fleur d'or offerte au soleil du matin. Dès qu'un bambin doué est signalé, les envoyés Technos lui font subir le test *Meta-cerebro*. S'il survit aux épreuves, il est alors retiré à sa famille et envoyé au centre de formation mentrek, sur Planète-Hopital.



Dans sa première phase, la formation des apprentis-mentreks ne vise qu'un seul but : décupler le volume céphalique. En effet, le succès de la transplantation sera en grande partie déterminé par l'espace disponible dans la boîte crânienne. Aussi, pendant la petite enfance et l'enfance, à une époque où la structure osseuse n'est pas encore calcifiée, les mentreks en devenir sont soumis à une double absorption massive. Par voie intraveineuse, on leur administre une substance chimique qui a pour propriété de ramollir les tissus spongieux, ce qui rend malléables les os du crâne. Puis, au cours de longues journées d'étude, on les gave de quantités invraisemblables d'informations, ce qui favorise la multiplication des neurones et synapses. Lorsqu'ils atteignent l'âge de treize ans, et qu'on les prépare alors à l'implantation de leur nouveau cerveau, les mentreks novices arborent fréquemment des crânes d'une circonférence trois fois supérieure à celle de leur torse. Bien évidemment, tous les enfants ne résistent pas au régime de sollicitation cérébrale suraiguë, les pertes s'établissant en moyenne aux alentours de 20 pour cent sur une promotion. Au terme de ce premier traitement, une nouvelle sélection est opérée. Cette fois-ci, les critères sont plus spécifiquement physiques : il s'agit de vérifier que la conformation crânienne permet bien de réaliser l'implantation. En effet, malgré tous les efforts consentis par les cadres technos pendant cette période, certaines structures osseuses se montrent particulièrement rétives. Les sujets inaptes à une utilisation optimale sont éliminés. Pour les autres, ceux dont la tête a atteint les dimensions voulues, vient alors l'heure sacrée de l'implantation.

Aujourd'hui, sous le règne de Janus-Jana, la fabrication des cerveaux mentreks est confiée aux soins exclusifs de la Sainte Eglise Industrielle. De même, ce sont les chirurgiens humains et mécaniques de l'ordre Techno, et eux seuls, qui pratiquent l'implantation de ces merveilles technologiques. Car une fois encore, les choses ne sont pas aussi simples qu'il paraît. Non seulement il faut raccorder des éléments inertes à des cellules vivantes, en veillant à leur bonne interopérabilité grâce à une synergie interactive des flux organo-synthétiques, mais il faut également opérer diverses lobotomies partielles extrêmement précises pour optimiser l'action cérébrale. En effet, si l'analyse intuitive - zone antéro-temporale de l'hémisphère gauche - est une compétence tout à fait utile au mentrek, l'empathie compassionnelle - zone postéro-rachidienne de l'hémisphère droit - est à l'évidence une perte d'efficacité tout à fait regrettable. Après cette phase chirurgicale, le mentrek abouti est un être qui ignore les vains sentiments humains et qui peut, en toutes circonstances, affecter cent pour cent de ses facultés à l'observation déductive. Mais il n'est encore tout juste qu'un adolescent et un long chemin lui reste à parcourir pour passer maître dans l'utilisation de ses immenses facultés toutes neuves.

Commence alors la dernière phase de la formation des mentreks. Elle dure sept années, au terme desquelles ceux qui étaient des enfants précoces et particulièrement prometteurs sont devenus des serviteurs zélés et efficaces, de formidables esprits sur le plan de l'intelligence et du raisonnement - mais de véritables machines sur le plan des sentiments et des émotions. Dans cette dernière ligne droite, il leur faut acquérir une maîtrise parfaite de la puissance cérébrale dont ils

disposent, une puissance telle qu'elle peut à tout instant faire basculer la lumière de leur pensée dans la plus sombre des folies. En effet, les gisements d'informations rassemblés et confinés dans un même esprit sont si énormes qu'ils peuvent devenir instables et donner naissance à des maelstroms phénoménaux, dans lesquels toutes les interrogations du monde se mettent à danser d'infernales sarabandes. Le pilotage contrôlé du cerveau mentrek est un apprentissage long et patient. C'est comme d'apprivoiser une chimère formidable, cruelle et sauvage. Et le plaisir délicieux que l'on éprouve à dompter une puissance rebelle est le même.

La première des sept années, vingt à trente pour cent des effectifs deviennent fous et, si la proportion diminue par la suite, chacune des années suivantes comportent son lot d'accidents. Mais ceux qui parviennent au terme de ce long chemin initiatique sont alors de véritables mentreks, les représentants d'une caste unique, condamnés à une soif inextinguible de savoir, mais capables d'appréhender l'univers visible et invisible dans toute sa complexité qui leur sont confiées sont extrêmement variables, puisqu'elles vont de la simple comptabilité administrative à la pure spéculation intellectuelle et scientifique - mais ce à quoi ils excellent véritablement, c'est l'élaboration de plans machiavéliques. Les mentreks attachés aux grandes familles notamment passent le plus clair de leur temps à conjecturer les actes des représentants des autres familles et, partant, les chances de faire valoir auprès de l'Empire les mérites de leurs maîtres.

Dans cette configuration, ils renouent véritablement avec leur fonction originale - le calcul strategique du jeu d'echecs. Les maisons les plus puissantes se livrent donc une concurrence féroce pour l'acquisition des mentreks les plus performants, et l'emeu n'est pas de pure forme, puisque de là peut découler une nouvelle grandeur au lustre éblouissant, ou une décadence souvent suivie d'une ruine définitive. Dans la pratique, les mentreks ont plus de devoirs que de droits, mais comme ils ont subi l'ablation des connexions neurales porteuses des transmetteurs de l'émotivité et du sentiment, le devoir est pour eux plus léger qu'un photon dans le vide interstellaire.

Prérogatives et devoirs des Mentreks

A l'issue de ce long processus de formation, le mentrek, que l'on ne peut alors plus tout à fait considérer comme un humain à part entière, peut faire son entrée dans la « vraie vie ». Mais pour eux, rien n'est véritablement comme pour tout le monde. Ainsi, l'indépendance ne sera en aucun cas synonyme de libre arbitre, de liberté de mouvement et de tous ces petits droits qui font le sel de la vie du commun des mortels. Car pour sortir du centre d'instruction mentrek de Planète-Hopital, un mentrek doit être acheté par un acquéreur dûment autorisé et mandaté. Une fois que les négociations et démarches ont abouti, un petit programme est alors ajouté dans la partie cybernétique de son cerveau, et le mentrek est autorisé à aller servir son nouveau maître.

Parce que l'on sait qu'ils sont techniquement incapables de duplicité, les mentreks jouissent d'un véritable respect auprès de leur entourage. Le plus souvent, ce sont les grandes familles nobles ou de puissants Maganats qui font l'acquisition de ces merveilles extrêmement onéreuses. Dans leurs nouvelles fonctions, les mentreks bénéficient d'une totale autonomie, les sphères dans lesquelles ils ont coutume d'évoluer se situant en général à des hauteurs inaccessibles aux non-initiés. Les tâches

Et ainsi s'écoule la vie du mentrek, avec son lot de joies lorsqu'un enchaînement de causes et d'effets débouche très précisément sur la situation qu'il avait prévue, et dont il est en quelque sorte l'artisan - mais aussi quelques aléas, lorsque la maison qu'il sert connaît des revers de fortune. L'Eglise Techno, qui fabrique jusqu'à la plus petite pièce des cerveaux cybernétiques, tient une comptabilité extrêmement précise des effectifs mentreks, mais elle les classe également par ordre de compétences. Cette hiérarchie, établie sur la base de l'Indice FishKarov, confère à chaque mentrek une cote particulière et une valeur marchande. Les mille premiers mentreks sont automatiquement versés au corps des mentreks impériaux, le Collège mentrekis impérial. Alors bien sûr, pour tous les autres, le rêve secret, la grande ambition, cette petite manifestation de volonté voire d'orgueil, c'est de démontrer de manière éclatante que leur rang de classement ne traduit pas leur valeur réelle. Mais, au bout du compte, les mentreks ne sont fondamentalement que des esclaves qui n'ont pour s'échapper que le choix de l'algèbre et de la géométrie oniriques.

Car à bien y songer, le verrouillage cybernétique implanté dans leur cerveau les ravale au rang de machine pensante. Leur humanité est née et leur libre arbitre condamné. Une fois par an, chaque mentrek doit se présenter au bureau le plus proche

du Comité Impérial de Surveillance des Mentreks - le terrible CISM. Celui-ci exerce sa vigilance, passe au crible le moindre de leur acte et interprète jusqu'au plus petit des conseils qu'il formule. Evidemment, il est extrêmement difficile de deviner l'idée dans l'idée, de déterminer avec certitude s'il n'y a pas un complot dans le complot - en un mot, si un mentrek n'a pas décidé d'agir pour son propre compte. Jusqu'à présent, le cas n'est jamais arrivé, et les artistes de l'esprit se contentent apparemment d'agir par procuration et d'éprouver de la satisfaction à servir les ambitions de leurs maîtres. Mais leurs pouvoirs sont si grands que le risque existe. Et si les mentreks étaient de connivence, s'ils s'unissaient pour dominer le monde, indirectement, simplement en orientant les actions des décideurs de l'Empire ?

Pour pallier cette éventualité, pour limiter les risques, les laboratoires-usines Techno-Technos insèrent dans le cerveau des mentreks un programme polyvalent qui, lorsqu'il détecte une variation de plus ou moins dix pour cent par rapport à la médiane individualisée de trois des cinq grands paramètres du sujet - équilibre chimique des acides aminés, pression des fluides physiologiques, activité électrique au niveau du cerveau, pH-métrie du circuit gastrique, température et hygrométrie de l'épiderme de la région lombaire-, c'est-à-dire un symptôme traduisant une fébrilité suspecte, lance l'une des dizaines de routines de contrôle imbriquées. Ces sous-programmes auto-exécutables rétablissent alors, par induction hypno-régulatrice, l'équilibre interne du mentrek, et contraignent en quelque sorte sa pensée à rester dans des limites identifiées. Normalement, le simple jeu de ces procédures automatiques suffit à éviter les raisonnements trop tortueux, mais pour plus de sécurité, deux autres niveaux d'intervention sont prévus. Un écart de 20 pour cent de trois des paramètres entraîne instantanément un blocage des fonctions cérébrales du mentrek, suivi d'un examen complet de tous les neuro-transmetteurs, et toute modification de plus de quatre des cinq paramètres ou de plus de 25 pour cent de trois d'entre eux déclenche immédiatement la destruction du cerveau

Ce cas de figure ne s'est encore jamais produit. D'ailleurs, dans le cadre normal de leurs activités, il est très rare que les mentreks connaissent le moindre incident, à telle enseigne qu'ils en oublient souvent l'existence de cette épée de Damoclès dont l'ombre plane au-dessus de leur cerveau.

Comme il se doit, tout déclenchement d'une routine de contrôle est consigné dans les mémoires du cerveau central du CISM. Cet organisme, géré et contrôlé par l'Empire, est piloté par des machines spécialisées manipulées par la Techno-Papauté. L'Eglise Techno n'a cependant pas le pouvoir d'orienter la pensée des mentreks. Mais elle peut les dominer, voire les annihiler. Au fond, c'est précisément ça qui fait tout le charme de cette catégorie de personnages, le fait que leurs capacités infinies pourraient échapper à tout contrôle et les amener à exploser le cadre aujourd'hui normalisé de l'Empire, et le fait qu'ils portent en eux le germe de leur propre fin. Tout tient à l'équilibre fragile entre ces deux extrêmes aussi mortels l'un que l'autre. Mais bien évidemment, il existe un biais pour échapper au destin, un moyen de contourner le contrôle Techno.

Le deplombage des Mentreks

Il existe deux grandes méthodes pour « déplomber » un mentrek, c'est-à-dire le soustraire à l'emprise du contrôle Techno. On peut retirer purement et simplement la tumeur technologique qui domine son esprit, ou annuler ses effets. Dans le premier cas, il s'agit d'une opération chirurgicale extrêmement complexe, et donc extrêmement risquée, qui nécessite l'intervention d'une robot spécialiste. Il faut opérer une déconnexion des dispositifs de contrôle des circuits rationnels et émotionnels et, à ce jour, seuls certains robots dissidents, gagnés à la cause de l'énergie chromosomique, l'énergie blanche, acceptent de la pratiquer.

Comme de bien entendu, les robots dissidents sont des parias traqués sans merci dans tout l'Empire. Plus encore que des traîtres, ils sont aux yeux de la Sainte Eglise Industrielle de véritables hérétiques qui menacent la bonne marche du monde et, surtout, son pouvoir et sa suprématie. Mais les traquer n'est pas simple. En effet, si l'ordre Techno-Techno dispose d'instruments de surveillance absolument insurpassables, leur action n'est infaillible que sur les éléments bios. Dès lors qu'ils s'attaquent à l'un de leurs semblables, les systèmes, les machines et les robots se trouvent confrontés à un adversaire qui dispose des mêmes armes. Et c'est le pat. Les robots dissidents sont indétectables. Ils infiltrent les circuits, noyautent les systèmes et piratent les réseaux sans être repérés. Cela dit, du fait même de la transformation qu'ils ont subie, leur signature énergétique est modifiée. Ils peuvent certes agir incognito dans le virtuel, mais un bon

robflik pourra les repérer dans la réalité, si bien sûr ses contrôles et systèmes n'ont pas eux-mêmes été attaqués. Tout est donc, une fois encore, question d'équilibre. Quoiqu'il en soit, il existe ici et là dans l'univers, généralement au cœur même du système Techno, au plus profond des endocities, des êtres mécaniques qui, paradoxalement, manifestent des qualités d'une grande humanité et aident parfois les mentreks à recouvrer leur libre-arbitre et leur liberté de penser.

Dans la pratique, le mentrek qui franchit le pas devient lui-même un paria. La liberté a un prix, et les risques sont énormes - car c'est sa tête qui est en jeu. Si bien qu'il lui faudra ensuite faire preuve d'une vigilance permanente. La pratique de la dissimulation et du camouflage sera son lot quotidien, et il ne pourra même pas se contenter d'un simple holomaquillage, qui ne saurait tromper les unités des forces de police de l'ordinateur central. A telle enseigne que le port de la perruque et autres couvre-chefs est en quelque sorte la marque de reconnaissance des mentreks traqués. D'autant que leurs ennemis ne s'arrêtent pas aux seuls représentants de l'ordre Techno-Techno. En effet, le mentrek lâché dans la nature n'est certes plus fiché ni surveillé mais, du même coup, il ne peut plus non plus compter sur la moindre protection. Il devient une proie et nombreux sont les prédateurs qui rêvent de se greffer son cerveau cybernétique. Si l'opération est extrêmement risquée, et n'a été tentée que très rarement, il est évident que certains groupes sont prêts à tout pour s'approprier un gisement de données synonyme de pouvoir, même s'il faut pour cela tuer le porteur et sacrifier une infinité de receveurs. Bien évidemment, nombreux sont les consortiums de tous bords qui dissimulent dans leurs caves des mentreks déplombés...

Beaucoup moins exigeante sur le plan technique, l'autre option pour déplomber un mentrek consiste à le faire traiter à l'Amourine par un prêtre-mutant. En effet, les initiés du Culte neuroémotionnel sont capables, grâce à la puissance de la fleur Amourine, de contrer et annihiler les effets de l'emprise Techno-Techno sur l'esprit. Toute distorsion artificielle peut ainsi être vaincue et le mentrek, plongé dans l'Amourine comme dans un bain de jouvence, recouvre toutes ses facultés d'intuition rationnelle et émotionnelle. Il est rendu à son humanité perdue, mais conserve toutes les facultés que sa transformation lui a permis d'acquérir. Evidemment, selon la nature profonde du mentrek, le résultat peut être plus ou moins satisfaisant. Avant, le mentrek sert les ambitions de son maître, mais après il peut fort bien mettre son pouvoir au service de sa propre ambition.

L'Endogarde

« Alors viendra l'ère de ceux sans visage
Venus porter le fer du fond des âges.
Alors viendront le bruit, les flammes
Et partiront, une par une, toutes les ames. »

–Chroniques prophétiques du jour de feu.
Poésie Agolanie traditionnelle.

Soutien le plus solide, le plus visible, le plus craint et, peut-être aussi, le plus fidèle à l'Emperoratrix , l'Endogarde forme le bras armé de l'Empire. D'une puissance de feu absolument sans rivale dans tout l'univers, grâce à l'apport technologique des Techno-Technos, elle sait en outre pouvoir compter sur l'efficacité et le dévouement sans faille de chacun de ses hommes. L'Endogarde est un corps d'élite qui n'accueille dans ses rangs que les plus vaillants combattants. Mais la vaillance n'est rien sans l'entraînement et le corps de l'Endogarde est un creuset dans lequel sont forgés les guerriers les plus endurcis, les plus déterminés et les plus impitoyables qui se puisse imaginer.

Sélection, préparation et entraînement des Endogardes

Grande est l'aura de l'Endogarde. Les peuplades barbares des confins les plus reculés chuchotent son nom avec crainte et respect. Et souffrir et mourir pour elle est un honneur. Organisée comme un véritable ordre de moines-soldats, qui se donnent totalement à la cause supérieure de l'efficacité militaire, la vie au sein de l'Endogarde peut paraître pour le moins spartiate - et c'est d'ailleurs le cas. Mais l'on ne choisit pas de rejoindre l'Endogarde, puisque chaque famille de l'Empire, dès lors qu'elle est un tant soit peu apparentée à une lignée noble, doit donner chaque premier fils né en son sein à cette caste militaire. Ce sont donc des centaines de milliers, et parfois des millions d'enfants qui rejoignent chaque année les centres de formation de l'Endogarde sur la planète que l'Empire a spécialement affectée à cette mission.

Malgré l'obligation faite aux familles de donner leurs fils à l'armée de l'Empire, tous n'ont pas forcément les qualités naturelles qui font les grands soldats. Et c'est là qu'intervient le Programme spécial d'optimisation des aptitudes, mis au point par les plus grands spécialistes et chercheurs au début de l'ère impériale contemporaine. Articulé autour de deux grands axes, la puissance mécanico-physique et l'intuition tactique, ce programme procède en deux temps. Dans une première phase qui dure jusqu'à la douzième année des chères têtes

blondes, on mène une évaluation des caractéristiques physiques et psychologiques de chaque sujet selon des normes codifiées extrêmement précises. Un indice est alors attribué à chacun de ces profils. Ensuite, dans la seconde phase, qui s'étale de la douzième à la dix-neuvième année, on fait subir aux adolescents un entraînement hyper poussé, complété d'exercices d'induction neuro-mémorielle, de chirurgies neuro-cérébrales et de toute autre forme d'intervention correctrice ou mutilante jugée nécessaire pour aboutir à un équilibre optimal des deux profils. Ce programme n'a jamais connu d'échec. Chaque Endogarde, à l'issue de sa formation, présente des aptitudes maximisées dans les domaines de la puissance mécanico-physique et de l'intuition tactique, ainsi qu'un ratio parfait d'équilibre des compétences de 50/50.

En pratique, voici ce qui est fait aux différents stades de la formation des Endogardes. Dès leur première semaine de vie, lorsqu'on les prend à leur famille pour les placer dans la pouponnière officielle de l'Endogarde, une puce-traceur est implantée à la base du bulbe rachidien. Sa fonction est d'assurer un suivi télémétrique personnalisé des paramètres physico psychologiques de chaque sujet. Dès ce moment, dès lors que les premières courbes d'aptitude se dessinent, chaque nourrisson bénéficie d'un suivi individuel assorti d'actions correctrices pour améliorer les points faibles - programme nutritionnel, induction neuro-psychologique par électrochocs, lobotomie partielle des zones cervicales commandant l'émotion et l'empathie, chirurgie de l'appareil loco-moteur et des systèmes neurologiques, etc. Outre ces actions extérieures, les bambins suivent bien sûr un programme complet d'apprentissage et d'éveil. C'est qu'il leur faut acquérir les rudiments essentiels nécessaires à l'évolution coordonnée dans l'espace (marcher, courir, sauter, se battre, esquiver), mais aussi à la compréhension d'une situation tactique - comme l'évaluation de la dangerosité, la synchronisation opportune des attaques et ripostes, la recherche des voies de fuite et de contournement, etc. Et puis, en plus de ces compétences qui s'acquièrent, tout est fait pour que s'épanouisse l'instinct naturel de la sauvagerie qui sommeille en chaque être. A cette fin, les enfants sont accoutumés à dormir debout, et il leur est formellement interdit de s'étendre. Tout manquement donne lieu à une sanction et à un choc électrique appliqué à distance. La nourriture qu'ils reçoivent, même si elle assure un apport équilibré en vitamines, protéines et autres choses essentielles, est absolument dénuée de toute saveur. Tous les petits plaisirs de l'existence leur sont interdits, de même que toute activité ludique. Les seuls jeux autorisés, si l'on peut parler de « jeux », sont ceux qui permettent la libre expression de la violence. La compétition est systématiquement encouragée et les affrontements sont les bienvenus. Aucune marque d'affectation ne leur est jamais prodiguée et si on leur octroie de temps à autres de petites créatures animaloïdes, ordre leur est aussitôt donné de les torturer ou les éliminer. En somme, tout est fait pour porter à son plus haut degré leur potentiel d'agressivité.

La douzième année marque un tournant dans la vie des Endogardes. En effet, à ce stade de leur croissance, on considère que

leur cerveau est apte à recevoir la « Gargat », une aiguille implantée dans le bulbe rachidien qui permet de déstructurer leur individualité propre pour la recomposer autour d'une autre volonté extérieure. En l'occurrence, cette volonté qui leur est imposée par la cascade hiérarchique de la chaîne de commandement est directement celle de l'Emperoratriz. Il faut noter que cet implant technique est la seule concession faite aux possibilités technologiques. En effet, chaque Endogarde est parfaitement autonome : sa force physique n'est pas améliorée par des prothèses cybernétiques, mais décuplée par l'exercice et la stimulation chimique, électrique et mécanique de l'ensemble des systèmes (neurologique, musculo-tendinaire et osseux), et les performances de son instinct guerrier ne sont pas assistées par quelque dispositif d'analyse et d'aide à la décision, mais optimisée par l'apprentissage inlassable et le développement systématique des pulsions agressives et du sens du combat. Cela dit, le paquetage standard de l'Endogarde comprend un large éventail de dispositifs externes qui améliorent les performances physiques : armure de haute résistance aux impacts, tenues poly-mimétiques à haut pouvoir de dissimulation, exosquelettes mécanisés pour les opérations en milieux à très forte gravité, guidage automatisé des systèmes de visée, etc. Ce choix répond à un souci particulier et sert une finalité précise : tout Endogarde est apte à survivre et combattre n'importe quel ennemi, dans n'import quel milieu, avec n'importe quelle arme. Il sait tirer le meilleur parti de l'objet le plus anodin et faire de la plus inoffensive des bricoles une arme mortelle.

Juste avant la mise en place de la Gargat, on sélectionne, au cours d'une compétition initiatique, les garnements les plus redoutables de chaque promotion de l'Endogarde. Ces sujets hors pair, plus méchants, plus teigneux et plus déterminés que les autres, formeront ensuite l'ossature des régiments. Car le corps de l'Endogarde est extrêmement hiérarchisé. Chaque niveau est directement géré par le niveau immédiatement supérieur, du ministre de la Guerre - le général Thato - à l'Endogarde de base, les grades intermédiaires étant colonel, commandant, capitaine, lieutenant et sergent. Les jeunes Endogardes ainsi sélectionnés entament la fin de leur formation avec le grade de cadet et, dès leur versement à une unité combattante, obtiennent le grade de lieutenant. A chacun des grades correspond un degré d'autonomie et de libre-arbitre, déterminé techniquement par la Gargat. Ainsi, les Endogardes de base n'ont pratiquement pas l'usage de la parole. Ils s'expriment par des cris brefs et rauques et, s'ils sont néanmoins capables d'exécuter des missions complexes, leur capacité d'analyse des situations reste à un stade micro - c'est-à-dire qu'ils ne peuvent pratiquement pas agir et réagir en dehors du cadre des ordres donnés. Ils sont capables d'anihiler totalement un village, de faire face à une riposte et de circonvenir un nid de résistance, mais si l'information leur est transmise selon laquelle le flanc gauche des forces déployées est enfoncé, ils sont incapables de prendre la décision d'aller le renforcer. Au grade de sergent, un Endogarde a une vue analytique élargie. Il pilote un groupe d'une centaine d'hommes et sait comment les utiliser de manière rationnelle et efficace. Au grade de lieutenant, ils gèrent jusqu'à un millier d'hommes, et ainsi de suite jusqu'au sommet de la hiérarchie. Bien sûr, à mesure qu'ils montent en grade, les Endogardes récupèrent des facultés de raisonnement et de conceptualisation, et leur vocabulaire s'enrichit. Un général, par exemple, peut sans rougir paraître dans les salons de la noblesse.

Dire que les Endogardes sont des robots n'est pas tout à fait exact : les robots ont une palette de fonctionnalités beaucoup plus large. En revanche, affirmer qu'ils sont de véritables machines à tuer est tout à fait conforme à la réalité. Jusqu'à leur versement dans une unité active, à l'âge de dix-neuf ans, les Endogardes passent chacune de leur journée à s'entraîner au maniement de toutes les armes possibles et imaginables, ainsi qu'à toutes les techniques connues - et elles sont nombreuses - pour éradiquer la vie sous toutes ses formes. Au bout du compte, ils sont bien évidemment des servants efficaces de toutes les pièces d'artillerie existantes, des tireurs d'élite infaillibles, des commandos silencieux et efficaces, des marcheurs infatigables, des pilotes et navigants aguerris et des combattants redoutables à l'arme blanche, au bâton, mais aussi au corps à corps et à mains nues. De plus, ils sont parfaitement insensibles à la douleur et, en toute

occasion, ils démontrent une vaillance à toute épreuve. En effet, l'ablation de certaines micro-régions cérébrales les prémunit contre les effets tétanisants de la "gamberge".

Avec une formation polyvalente complète, chaque Endogarde est un multi-spécialiste capable d'occuper des fonctions dans n'importe lequel des corps spécialisé de l'Endogarde : la chasse, avec le corps des pilotes de bistouris, le génie spatial, avec ses différents régiments chargés notamment de l'intendance, des transports, des transmissions et des opérations de débarquement, et les innombrables unités combattantes capables d'évoluer dans tous les milieux.

Missions de l'Endogarde

La puissance militaire de l'Endogarde est absolument colossale. En tant que force de conquête, elle est d'une efficacité redoutable. A ce jour, la bataille de Marmola reste le seul échec qu'elle ait jamais essuyé, mais elle n'agissait pas là-bas en service commandé. Les créatures et races diverses qui ont la malchance de voir leurs cieux soudain assombris par les vaisseaux porteurs de l'Endogarde n'ont plus qu'à s'en remettre à la providence ou à leurs divinités. Et encore... Bien sûr, certains peuples opposent une résistance farouche, mais les ressources destructrices de l'Endogarde ne connaissent pas de limites. En dernier recours, elle peut puiser dans le stock d'armes que l'imagination féconde des Techno-Technos met à sa disposition. Ainsi du fameux multicogan, qui équipe en dotation chaque Endogarde, mais aussi des gigantesques systèmes de destruction cinétique, capables de raser la surface d'une planète depuis une orbite haute, ou encore des diverses armes à létalité contrôlée, qui permettent d'infliger des dégâts variables selon les besoins et donc d'obtenir des redditions sans conditions. Enfin, en dernier recours, lorsque la mauvaise volonté des belligérants adverses devient chronique, l'Endogarde peut toujours recourir aux ondes Biokill ou Biocidex, des armes d'une capacité de destruction inimaginable - mais qui présentent toutefois l'inconvénient d'éradiquer absolument toute forme de vie.

Bien sûr, avec une telle puissance vulnérante, l'Endogarde n'a guère d'adversaires à sa mesure dans tout l'univers, mais l'univers est grand, et elle ne peut pas être partout. Aussi, si sa mission première est de maintenir la *Pax Emperoratrizca*, il est hors de question que ses vaisseaux patrouillent les immensités stellaires pour le simple fait d'assurer sa présence. Généralement, cette mission est plutôt dévolue aux armées locales des Maganats et autres planètes coloniales fidèles à l'Empire. Evidemment, dans les situations exceptionnelles, par exemple si quelque troupe galacto-barbare se montre turbulente, elle est immédiatement envoyée en renfort et, par sa seule présence, fait pencher la balance. Mais aujourd'hui, rares sont les chahuts des hordes des confins. Plus fréquemment en revanche, l'Endogarde part traquer les pirates, mais là ses succès sont mitigés. Elle parvient bien à faire quelques dégâts, mais la grande mobilité de ces petites troupes leur permet souvent de s'échapper et, surtout, nombre de leurs repaires n'ont à ce jour, jamais été trouvés.

Lorsque les turbulences galactiques n'exigent pas d'elle qu'elle fixe un front sur une ligne suffisamment éloignée de tout monde habité, l'Endogarde s'adonne à des activités militaires classiques : maintien de l'ordre et pacification. Avant même de tenter la moindre négociation, l'Empire passe en général à la vitesse supérieure et lâche ses « loups dans la ville ». Qu'il s'agisse d'une planète livrée au chaos, d'une endocity en proie à l'anarchie, ou d'une petite poussée de fièvre dans n'importe quel secteur de l'espace, la présence dissuasive des unités pourpres ramène bien vite les plus récalcitrants à la raison. Bien sûr, l'action de l'Endogarde est exclusivement basée sur la violence. Aucune finesse, aucune fioriture, pas la moindre activité de renseignement, pas la plus petite action de psychologie, tout en force ! En général, l'action se conclut à son avantage, ou tout du moins au détriment des téméraires, des rêveurs, mais surtout des inconscients, qui ont cru pouvoir se frotter sans se couper au fil aiguisé du plus dur des métaux. Et puis, comme toute armée qui se respecte, l'Endogarde passe tout le reste de son temps à l'entraînement. Pour elle, la vie c'est la guerre et la guerre c'est la vie. Le temps de paix n'existe pas, et si l'activité enregistre un léger fléchissement, eh bien on crée une situation de guerre quelque part. Comme dit le général Thato : « L'univers est suffisamment grand pour qu'on puisse toujours avoir un petit conflit. »

Mais au bout du compte, la mission fondamentale pour laquelle elle démontre une excellence absolue reste la guerre de conquête. Voir les vaisseaux pourpres prendre position en orbite haute, puis vomir des hordes de barges et de porteurs d'assaut qui fondent alors, tels des paléo-busards purpurins, sur la planète, est un spectacle inoubliable. Et celui des sections d'Endogardes pacifiant un continent ne l'est pas moins. A cet égard, voici un document unique qui jette un éclairage intéressant sur les techniques de travail de l'Endogarde. Bien sûr, on pourrait penser qu'il illustre plus d'un échec qu'une réussite, mais ce qui est surtout intéressant, c'est de noter à quel point on peut donner du sens au mot « implacable ».

Extraits des rapports du Général Tarkin, chef du détachement d'Endogardes chargé d'une mission de conquête de la planète Agola.

Salle de briefing du Porteur impérial Conquista VI.

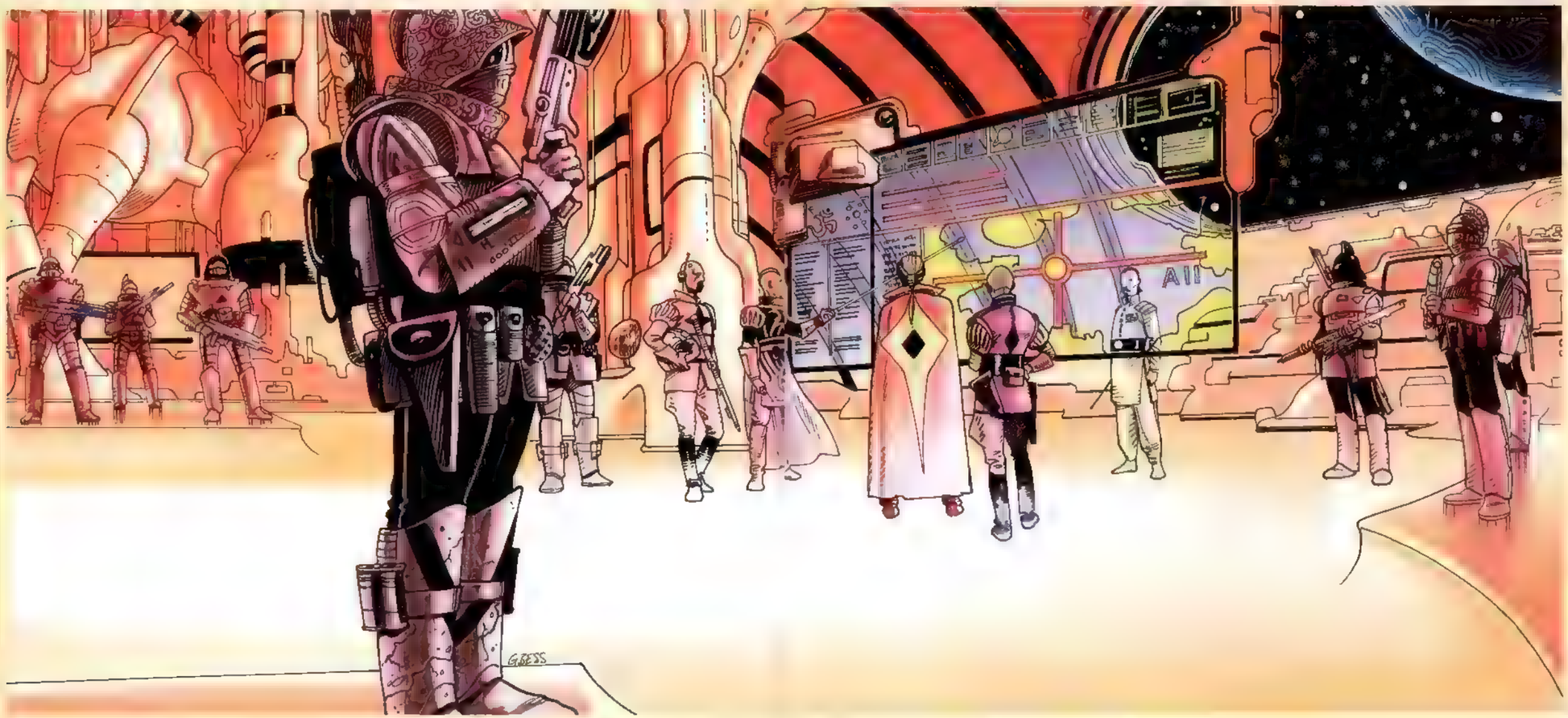
53e jour du cycle, 22:02 Temps Galactique Universel. Forces disponibles. Pour ce raid, nous disposons de quatre bataillons de 10 000 hommes chacun, commandés respectivement par les capitaines Rayo, Zathu, Brit et Aardo. Les bataillons sont divisés en dix sections placées sous le commandement d'un chef de section. La tactique retenue est classique : les sections quitteront le porteur à bord de 40 barges - une par section - pour aller prendre position aux deux pôles de la planète et sur deux points diamétralement opposés de la ligne équatoriale. Après déploiement, chaque bataillon entreprendra le ratissage d'un quartier de la planète. L'analyse des sondes espionnes a révélé la présence de grandes concentrations de population uniformément réparties dans les zones tempérées, mais également de groupes mineurs, dans les régions méridionales et septentrionales extrêmes. Les positions conquises ne seront pas tenues. Les populations seront systématiquement éliminées et les constructions éradiquees
Début des opérations demain matin à 6.00 T6L

54e jour du cycle, 06:17 T6U. Rapport bataillon Rayo. Atterrissage au pôle Nord sans difficulté. Légère avarie sur l'un des véhicules lourds de soutien. Les dix sections ont été réparties en dix groupes de cent hommes. Chaque groupe a pris place dans un transport de troupes à effet de sol équipé d'un multicogan lourd en batterie sur tourelle. L'arme est servie par deux hommes. Deux autres sont affectés au pilotage et à la navigation. En déplacement, 96 hommes restent en disponibilite opérationnelle. Les cent transports sont maintenant partis, chacun accompagné de son véhicule de soutien autonome. Ratissage démarré à 06:07 T6U. Aucune vie rencontrée pour l'instant. [...]

54e jour du cycle, 06:19 T6U. Rapport bataillon Zathu. Atterrissage au pôle Sud. Ratissage entamé. RAS.

54e jour du cycle, 06:20 T6U. Rapport bataillon Brit. Atterrissage à l'équateur Zone désertique. Ensablement d'une barge, maintenant dégagee Ratissage démarré à 06:16. RAS.

54e jour du cycle, 06:23 T6U. Rapport bataillon Aardo. Arrivée zone équatoriale. Dense forêt de type selva. Canopée localement impénétrable. Amerrissage sur zone lagunaire d'un vaste fleuve. Fonction amphibie des matériels activée. 06.32 T6U Entamons ratissage. [...] 06.46 T6U. Au sortir du couvert forestier, apercevons construction monolithique sur une zone de savane. Trois transports en formation se dirigent sur l'objectif. [...] 06.52 T6U. Contact visuel. Des créatures humanoïdes inférieures, de type lémurien, sont établies sur le site Elles nous ont aperçus Elles nous adressent de grands signes. Aucune manifestation hostile de leur part. Contact audio. Percevons des propos incohérents. Cela ressemble à une poésie. « Surgis du fond de l'horizon dans la lumière nue, amis casqués, soyez les bienvenus... » Ouvrons le feu à



06:54 TGL. La préparation d'artillerie sera suivie d'un nettoyage mené par un détachement d'infanterie.

54e jour du cycle, 07:02 TGL. Rapport bataillon Rayo. Avons progressé rapidement. Les cent groupes ont ratissé une zone en triangle isocèle de près de 1 000 kilomètres de côté. Aucun obstacle rencontré. Deux transports ont un contact visuel sur une structure haoïde positionnée sur une mesa. Des mouvements ont aussi été détectés à l'intérieur d'un piton à l'écart. Contact audio en perception lointaine. De longs cris modulés, comparables à un chant liturgique. Ouvrons le feu à 07:04 TGL.

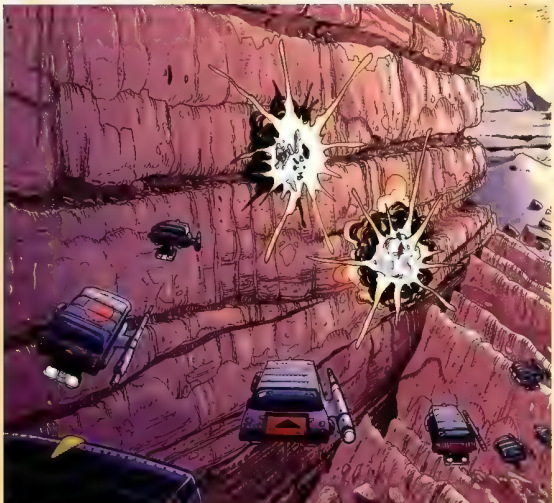
54e jour du cycle, 07:05 TGL. Rapport bataillon Zathu. Remontée rapide vers l'équateur. Zone ratissée : losange de 1 500 kilomètres de côté. Les cinq transports en pointe ont quitté la zone de toundra. Ils abordent une région marécageuse intermédiaire bordée de grands arbres.

54e jour du cycle, 07:17 TGL. Rapport bataillon Brit. Progression médiocre sur plaques de sable mouvantes. Pilotage en sustentation anti-G délicat par endroit. Sommes déployés sur une ligne de plus de 2 000 kilomètres de long. Avons contact visuel d'un amas rocheux qui barre entièrement l'horizon au bout d'un reg. Habitations troglodytes repérées à flanc. Prenons position en batteries. Ouvrons le feu à 07:21 TGL.

54e jour du cycle, 07:19 TGL. Rapport bataillon Aardo. Nettoyage en profondeur extrêmement simple. Les créatures qui n'ont pas été tuées dans le pilonnage semblent s'offrir en sacrifice aux sections à pied. Autorisation donnée aux hommes d'utiliser l'arme blanche. Double avantage : économie des batteries d'énergie et défoulement récréatif des soldats. Rendement excellent. Plusieurs milliers de spécimens locaux décimés en un temps record. 07:26 TGL, détection vitale : néant. Cent pour cent des constructions rasées. Reprenons mouvement en ligne sur la zone de savane.

54e jour du cycle, 07:22 TGL. Rapport bataillon Rayo. Feu nourri de douze transports en position proche, appuyé par des salves balistiques de moyenne portée tirées par les 28 suivants. Les deux strates superficielles des affleurements rocheux sont pulvérisées. L'analyse en infravision dans le nuage de poussière ne détecte plus la moindre trace de vie. Le relief est totalement vitrifié sur une zone de près de 100 kilomètres de côté. 07:34 TGL, reprenons la reconnaissance en formation.

54e jour du cycle, 07:25 TGL. Rapport bataillon Zathu. En visuel, la zone boisée paraît animée d'un mouvement autonome. Les arbres se resserrent. La partie feuillue n'est plus qu'une vaste masse vert sombre ininterrompue. Dix transports partis en éclaireurs sur la lisière signalent que le rideau végétal est impénétrable. 07:27 TGL, un groupe à pied part en reconnaissance.



54e jour du cycle, 07:26 TGU. Rapport bataillon Brit. Après six minutes de feu ininterrompu des cent transports, effectuons un sondage planimétrique en perception lointaine. La topographie a été intégralement modifiée - Le sol est maintenant totalement plane sur plusieurs milliers de kilomètres. L'impact du pilonnage paraît presque disproportionné. La structure tectonique devait présenter une faiblesse et la plaque supérieure a dû s'effondrer. 07:28 TGU. reprenons notre avance en ligne.

54e jour du cycle, 07:32 TGU. Rapport bataillon Aardo. Progression tout d'abord rapide sur une herbe rase, mais la végétation est subitement plus dense, à un point tel qu'il faut pousser la fonction effet de sol au maximum. [...] L'avancée devient si difficile que nous devons passer en sustentation anti-G. [..] 07:37 TGU. volons en formation basse, à 10 mètres à peine du sol, lorsqu'un agglomérat de végétation, comme une longue langue de tiges ligneuses, a jailli du sol pour attraper l'un des porteurs. Il est maintenant au sol, endommagé dans sa partie avant. Aucun signe d'activité dans le bâtiment. Contact radio coupé. Absolument aucune trace de créature ou d'intelligence végétale. Maintenons le vol stationnaire. [..] 07.40 TGU. toujours aucune manifestation au sol. J'envoie trois porteurs au contact.

54e jour du cycle, 07:42 TGU. Rapport bataillon Rayo. Marche à une allure très élevée sur un sol plus lisse qu'un blindage de netranekkon. Au sortir de la zone pétrifiée, nous débouchons dans un vaste cirque cerné de gigantesques pitons monolithiques. Leur positionnement géométrique est extrêmement précis. C'est à se demander s'ils sont le produit de l'érosion ou la création d'une force extra-naturelle. [...] Déploiement en arc de cercle. Vigilance niveau 10 pendant la spectroscopie minéralogique. [...] 07.53 TGU. l'analyse ne révèle rien, à l'exception d'une vibration continue, à l'extrême limite de la

plage des frequences perceptibles 07:56 T&L. deploiement en batterie pour un pilonnage préventif avec des têtes à fission.

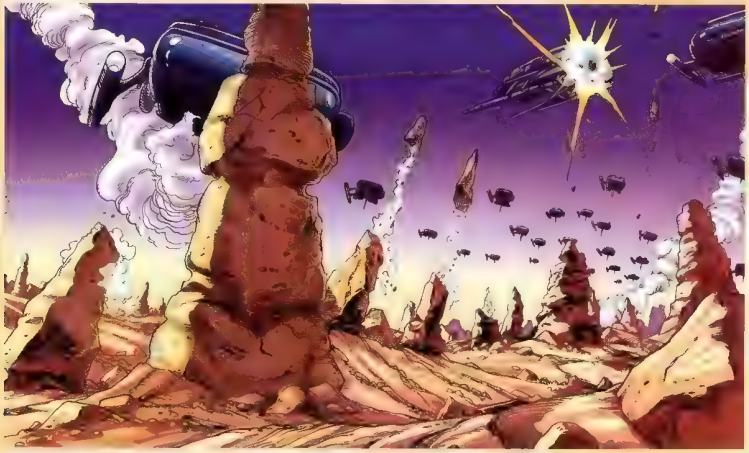
54e jour du cycle, 07:45 T&U. Rapport bataillon Aardo. Les trois porteurs se maintiennent en vol stationnaire d'observation. Approche extrêmement prudente. Aucune nouvelle manifestation hostile de la vegetation. [...] Ils se posent. Une sortie au sol va être tentée pour une évaluation sur le porteur crashé. [...] 07:46 T&U. perte du contact radio au moment de l'atterrissage simultané des trois bâtiments. [...] La porte de l'un d'eux s'ouvre. Suivi en visuel direct. Un groupe descend à terre. Ils nous adressent des signes. Accusons réception par une courte rafale traçante vers le ciel. Au moment où ils s'approchent en formation « guerilla » de l'objectif, l'enfer vert se déchaîne.

54e jour du cycle, 07:47 T&U. Rapport bataillon Zathu. La section de reconnaissance progresse très lentement. Des arbustes en rangs serrés forment un ecran inviolable. Dès que les hommes tracent une trouée à la machette ou à la cartouche incendiaire, la végétation repousse instantanément, plus dense encore. [..] Après dix minutes d'efforts, ils repèrent leur position par une salve traçante tirée à la verticale. Ils ne sont qu'à cinquante mètres à peine de la lisière [..] Procédons à une dernière tentative au sol avec une mine supra-défoliante. Elle creuse un vaste cratère dans le taillis, mais des tentacules vertes repartent immédiatement à l'assaut pour reconquérir la zone. [...] Un homme a été happé par une langue végétale. De longs filaments l'enserrent et lui interdisent tout mouvement. Des épines effilées et longues comme des dagues de combat pénètrent son armure et lardent son corps de dizaines de poinçons. Deux autres hommes venus pour l'arracher sont pris à leur tour. En quelques secondes à peine, leurs corps sont recouverts d'un réseau vert inextricable. A la fin de leur agonie, des tiges feuillues jaillissent de leur bouche et de leur nez, avec la rapidité silencieuse d'un paléo-serpent. 07:55 T&U, ordre de repli en formation carrée. Un délai de cinq minutes leur est accordé, au terme duquel nous ouvrirons le feu sur toute la zone boisée.

54e jour du cycle, 07:48 T&U. Rapport bataillon Aardo. Un tapis végétal se répand à une vitesse foudroyante, recouvre tous les hommes au sol et part à l'assaut des quatre porteurs. Les combattants sont littéralement phagocytés. Des rafales de multicanons zèbrent l'air dans tous les sens, mais les tiges et les feuilles continuent de progresser et tout est bientôt enseveli. Le porteur abîmé a entièrement disparu et un deuxième est sur le point d'être avalé. Les deux autres tentent de décoller, mais le maquis les retient d'une poigne irrésistible. Ouvrons un feu roulant sur la lande. Sous l'impact, l'emprise des plantes paraît se relâcher. Intensifions le feu, mais la propagation de l'amas vert est inexorable. Dans un fracas silencieux, nous voyons les deux porteurs venir s'empaler au ralenti sur les carcasses au

sol. Les coques sont éventrées. Les survivants qui fuient à pied sont rattrapés, engloutis et digérés par la marée d'émeraude. 07:54 T6L, regroupement des 96 porteurs indemnes en position fixe à la verticale de la zone, hors d'atteinte des langues végétales.

54e jour du cycle, 07:58 T6U. Rapport bataillon Brlit. [...] Progressons lentement sur la zone rasée. Le sol est uniformément lisse. Nous nous déployons en éventail pour élargir la zone de couverture. Traversons un véritable continent de désolation. [..] La détection vitale vient d'accrocher une hyperfréquence extrêmement élevée. [...] Elle s'amplifie jusqu'à devenir un bourdonnement continu perceptible par l'oreille humaine. L'analyseur ne parvient pas à en déterminer la source. On dirait qu'elle sourd de manière diffuse de tout l'environnement ambiant. [..] Faisons halte. Sommes répartis sur un arc de cercle de plus de 2 000 kilomètres de long. Ne percevons rien d'autre qu'un son de plus en plus soutenu. [..] 08:00 T6U. le bruit devient à peine supportable. Il semblerait que tous les éléments minéraux soient entrés en résonance. Reprenons notre avance à marche forcée pour sortir au plus vite de la zone.



54e jour du cycle, 07:59 T6U. Rapport bataillon Aardo. Sommes maintenant déployés à 100 mètres d'altitude en survol stationnaire. Allons entamer un pilonnage massif à la bombe Antivida jusqu'à l'éradication totale du couvert végétal. 08.00 T6U, à mon commandement pour le feu à volonté, attention... Aargh ! L'anti-G, l'anti-G !! 08:00 T6U, fin du contact radio avec le bataillon Aardo disparu en opération.

54e jour du cycle, 08:00 T6U. Rapport bataillon Rayo. Les premières salves ont labouré la plaine sans entamer en quoi que ce soit les monolithes. Le sifflement est de plus en plus strident. La correction balistique automatique ne parvient pas à rectifier

les trajectoires. Impossible de toucher les tours de pierre qui paraissent de plus en plus grandes. [...] La vibration atteint maintenant le suraigu. Malgré l'isolation phonique, nous allons devoir nous replier. [...] Je ne sais pas si c'est l'effet de la fission, mais l'environnement subit une distorsion. Les mégalithes s'inclinent vers nous [...] L'instrumentation de bord est perturbée. Les porteurs prennent de la gîte. [...] Les tours de pierre sont maintenant penchées à 45 degrés. Soudain, le dôme supérieur de l'une d'elles se détache et vient percuter un porteur qui explose. Tous les monolithes nous mitraillent à leur tour. Malgré le blindage, nous subissons des avaries majeures. Les instruments sont fous. Il n'est plus possible de manœuvrer. [...] Les porteurs tombent comme des mouches ! Nous allons tenter ... 08:02 T6L. fin du contact radio avec le bataillon Rayo disparu en opération

54e jour du cycle, 08:00 T6L. Rapport bataillon Zathu. Les 17 survivants ont vaillamment combattu. Les trois derniers sont tombés à deux mètres à peine de la lisière. Nous avons assisté à leur mort depuis les porteurs en stationnaires. Comme le dernier garde vivant était maintenu plaqué au sol, prisonnier d'un solide réseau de lianes plus épaisses que les amarres d'un mama-cocha, une tige plus grosse que les autres encore, terminée par un énorme éperon de bois, s'est dressée vers nous en un geste menaçant avant d'éventrer notre frère d'arme de l'aine à la gorge. 08:01 T6L. entamons un pilonnage massif de la zone avec des charges Lifetox

54e jour du cycle, 08:02 T6L. Rapport bataillon Brit. [...] La stridence n'est plus qu'un long hurlement qui envahit tout, qui pénètre dans le crâne de chaque homme malgré les boucliers phoniques. [...] Plusieurs hommes sont devenus fous et certains pilotes montrent des signes inquiétants. Nous filons en sustentation anti-G à presque Mach II à

cinq mètres au-dessus du sol. Heureusement qu'il n'y a plus de relief. [...] Aaah ! Le bruit devient insupportable ! Je hurle des ordres dans le circuit audio ! Loin sur la gauche, j'aperçois des tirs de multicanons suivis d'explosion .. Des artilleurs qui sont devenus fous... L'espace devant nous se déforme. Il se gondole comme un blindage sous l'effet d'un sonique lourd. (..) Ma tête va exploser ! Je saigne des oreilles...

Salle de briefing du Porteur impérial Conquista VI.

54e jour du cycle, 08:05 T6U. Commentaires du Général Tarkin : « Maudits Lémuriens ! Ils osent défier la toute puissance de l'Endogarde ! Ils osent s'allier aux élements . »

54e jour du cycle, 08:06 T6U. Rapport bataillon Zathu. Notre action d'artillerie tourne au duel. Dès la première salve, nous avons eu droit à une riposte nourrie. De long traits d'une épaisse matière visqueuse qui viennent se répandre sur les porteurs. Les capteurs extérieurs indiquent qu'il s'agit d'une sève balsamique hautement corrosive. Elle pénètre partout, remonte les boosters et attaque les moteurs. Plusieurs dizaines de porteurs ont été touchés et certains s'abîment déjà au sol. [...] 08:08 T6U, tirons maintenant à feu continu, mais essuyons un bombardement d'intensité égale. C'est comme si toute la forêt nous crachait dessus. L'impossibilité de nous replier en espace extra-atmosphérique nous coupe toute retraite sûre. Malgré les difficultés de manœuvre, j'ordonne aux porteurs encore en état de décrocher en direction de la plaine

54e jour du cycle, 08:07 T6U. Rapport bataillon Brit. [...] Un décor d'apocalypse défile autour de nous. Notre vitesse devient démentielle. [...] Le monde n'est plus qu'une succession de traits de teintes différentes. Et ce bruit dans ma tête ! [..] Les explosions se multiplient. Les porteurs disparaissent un à un. Je voudrais que cela s'arrête. Mes capteurs anti-douleur fonctionnent de moins en moins bien. [...] Un mur noir vient de surgir devant nous. Il barre entièrement l'horizon, de tous les côtés. Je ne sais pas à quelle distance il se trouve, mais on fonce sur lui. La torture sonore vient encore de gravir un degré... Ne pas m'évanouir. [...] Trop tard... Mur... Impact ! 08:10 T6U, fin du contact radio avec le bataillon Brit disparu en opération.

54e jour du cycle, 08:12 T6U. Rapport bataillon Zathu. 22 porteurs ont réussi à atteindre la zone de plaine. J'ordonne un atterrissage. Nous allons nous regrouper sur le toit des bâtiments pour attendre les unités d'évacuation. [...] Arrivée au sol en formation groupée impeccable. Sortie des hommes par les sas supérieurs. [...] Sommes à l'extérieur. Aucune activité végétale hostile pour l'instant. Espérons pouvoir tenir. [...] Le sol a bougé. Il doit être meuble. Trois hommes ont glissé et sont tombés. Ils ont été engloutis. Nous sommes sur des marais. Repartons en anti-G. [...] Subissons une succion formidable. Impossible de nous arracher. Les bâtiments s'enfoncent lentement. Ouvrons le feu dans la vase. Toutes les armes sont utilisées. Rien n'y fait. Une vase compacte et nauséabonde pénètre partout. 08:17 T6U, j'ordonne la destruction de tous les bâtiments. 08:18 T6U, fin du contact radio avec le bataillon Zathu disparu en opération.

Salle de briefing du Porteur impérial Conquista VI.

54e jour du cycle, 08:19 T6U. Commentaires et décisions du General Tarkin : « D'accord ! Tant pis pour les risques .. Bombardement général de la planète à l'onde tueuse Biocidex, puis à l'onde pétrifiante. .. » 08:35 T6U, arrosage terminé. Double passage des vagues vibratoires. Pic spasmodique de la planète à 08:27 T6U avec léger écart de la trajectoire orbitale. Correction par l'action pétrifiante. Le système ne devrait pas subir d'incidences majeures. La détection vitale n'enregistre plus la moindre activité, pas plus en profondeur qu'à la surface de la planète. Opération terminée en deux heures et trente-sept minutes. 40 000 unités manquantes. Demande de réassort des effectifs transmise. Entamons procédure de mise en route vers l'objectif suivant

La Suprême Endogarde

L'Endogarde a la solidité et la dureté du roc, mais à peu près autant de finesse également. Autrement dit, si d'aventure la force brutale touchait à ses limites, l'Endogarde pourrait théoriquement se trouver dans l'incapacité d'agir ou de réagir. Certes, cette situation reste à ce jour inédite, mais l'on peut toujours craindre que, quelque part dans l'univers, une race, une force ou une intelligence dispose d'une puissance à laquelle l'Endogarde ne saurait rien opposer. Mais ce n'est pas tout, car de l'intérieur même de l'Empire, on pourrait imaginer qu'une volonté perverse jette les forces de l'Endogarde dans une voie erronée. Et là, le fanatisme tranquille et mécanique dont elle fait preuve dans l'exercice de ses missions pourrait avoir des conséquences désastreuses. Qu'adviendrait-il si quelqu'un parvenait à glisser dans la mécanique décisionnelle de l'Endogarde l'idée d'aller détruire la moitié de l'univers et de réduire le reste en cendres ?

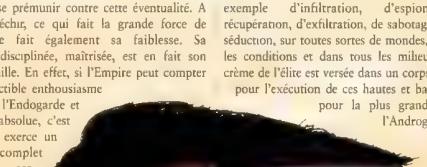
Dans son infinie clairvoyance, mais peut être aussi sur les conseils de quelque mentrek avisé, l'Empire a intégré cette donnée et mis en oeuvre un plan pour se prémunir contre cette éventualité. A bien y réfléchir, ce qui fait la grande force de l'Endogarde fait également sa faiblesse. Sa sauvagerie disciplinée, maîtrisée, est en fait son talon d'Achille. En effet, si l'Empire peut compter sur l'indéfectible enthousiasme guerrier de l'Endogarde et sa fidélité absolue, c'est parce qu'il exerce un contrôle complet sur tous ses rouages, jusqu'au plus petit de ses relais. Mais du coup, cet ensemble compact et lisse comme un mur peut se révéler être une machine impossible à piloter, rendue capricieuse par le trop grand zèle qu'elle déploie. C'est entre autres pour parer à ce péril que la Suprême Endogarde a été constituée.

En apparence, la Suprême Endogarde n'est que le corps d'élite d'une armée, elle-même déjà sans rivale - en somme, la garde prétorienne du pouvoir impérial, destinée à former le dernier carré si un jour besoin était.

Mais elle est bien plus que cela. En effet, chacun des dix mille hommes qui la composent a été sélectionné sur un critère a priori inattendu - son QI. Car le petit « plus » des Suprêmes Endogardes, c'est leur capacité à réfléchir et analyser, à comprendre et à percevoir les motivations personnelles et leurs interactions, l'enchaînement des causes et des effets, à mettre à jour la structure intime de la trame des faits, mais aussi à prendre un commandement dans une situation délicate et à agir en totale autonomie. Grâce à ces facultés rarissimes dans l'Empire, chacun d'eux est un atout phénoménal pour l'Emperoratrix, mais aussi, à bien y réfléchir, un danger mortel potentiel, une vipère en son sein. Pour s'assurer de la loyauté de ces soldats d'élite - des hommes coupés de leurs racines, sans attaches ni passé, chez qui on a laissé se développer la plus dangereuse des armes, la pensée -, Janus-Jana leur fait administrer, dès leur plus jeune âge, un vibrion violent qu'aucun vaccin ne peut éliminer radicalement. Ensuite, à intervalles réguliers et plus ou moins rapprochés, il leur faut absorber un antidote secret - dont seule l'Emperoratrix connaît la formule - pour ne pas connaître une fin atrocement douloureuse.

Menaçante comme une grenade dégoupillée fichée au cœur même de l'Empire, la Suprême Endogarde est une unité véritablement fascinante. Outre la protection rapprochée de l'Emperoratrix, elle est mise à contribution pour des missions délicates qui exigent du doigté et de la subtilité. Il peut s'agir par exemple d'infiltration, d'espionnage, de récupération, d'exfiltration, de sabotage, de vol, de séduction, sur toutes sortes de mondes, dans toutes les conditions et dans tous les milieux. Ainsi, la crème de l'élite est versée dans un corps ultra-secret pour l'exécution de ces hautes et basses œuvres, pour la plus grande gloire de l'Androgyne parfait.

Inquisition. Après la défection d'Argatah, toutes les nonnes de l'ordre des Techno-Technos, suspectes de sympathie pour la Techno-Papesse sécessionniste, subirent un assaut en règle de la part des Techno-inquisiteurs. La plupart pourtant étaient restées fidèles à la Magnus Dei, mais une poignée d'irréductibles avaient pris le maquis. Pourchassées dans tout l'espace, elles restèrent camouflées deux longues années standard, jusqu'à ce qu'Argatah leur envoie un message mental...



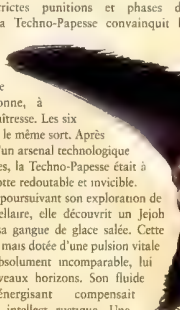
Les Shabda-Oud

« Notre puissance ? La génétique, encore la génétique, toujours la génétique... »
-Argatah, fondatrice l'ordre Shabda-Oud

Aux origines du saint mystère Shabda-Oud

Celles que l'on appelle les « sorcières » ou les « nonnes-putes » - démontrant par ce mépris sémantique combien on les craint - sont les servantes du dieu Jejoh et les adeptes d'un ordre féminin extrêmement influent. Dès son origine, l'ordre Shabda Oud était destiné à être surpuissant, puisqu'il a été fondé par la Techno-Papesse Argatah - en guerre contre son amant, avec qui elle avait coupé les ponts. Argatah a fui la Sainte Eglise Industrielle en emportant quelques-uns de ses secrets parmi les mieux gardés. Partie au loin dans l'espace, elle pouvait sans peine conquérir, seule, un pan entier de l'univers dont elle serait devenue l'impératrice ou la divinité.

Le hasard de ses pérégrinations dans les confins en décida autrement. Deux rencontres allaient orienter son destin. Tout d'abord, à l'extrémité la plus lointaine de la zone des confins sombres, là où l'obscurité donne l'impression d'être une matière liquide vivante dans laquelle on s'enfonce, la Techno-Papesse tomba sur un cétacé géant femelle venu là pour mettre bas. Débusquée dans sa retraite, l'animal, plus vaste qu'une planète, s'apprêta à charger le vaisseau minuscule qui osait la déranger. Mais alors que son cerveau convertissait son impulsion réflexe en ordre conscient, une volonté impérieuse vint se superposer à la sienne en onde Alpha amplifiée. Avant même d'avoir lutté, le cétacé était réduit et soumis. Argatah entreprit une exploration méticuleuse du corps et de l'esprit de sa prise, passant ce vaste organisme stellaire au crible de ses sondes psychiques. Et ce qu'elle découvrit la ravit. Virtuellement indestructible, cette masse énorme était en outre sur le point de donner naissance à sept petites femelles. Et un bonheur n'arrivant jamais seul, sa structure mentale montrait en germes une nette tendance à la soumission. Par un subtil processus d'induction hypno-mentale, dans lequel alternaient strictes punitions et phases de consolation, la Techno-Papesse convainquit le cétacé de se donner à elle comme une amoureuse transie se donne, à jamais, à sa maîtresse. Les six petites subirent le même sort. Après implantation d'un arsenal technologique sur ses créatures, la Techno-Papesse était à la tête d'une flotte redoutable et invicible.



Plus tard, en poursuivant son exploration de la banquise stellaire, elle découvrit un Jejoh prisonnier de sa gangue de glace salée. Cette créature fruste, mais dotée d'une pulsion vitale conquérante absolument incomparable, lui ouvrit de nouveaux horizons. Son fluide libidineux énergisant compensait largement son intellect rustique. Une flotte, une puissance technologique, un dieu, ou ce qui pouvait en tenir lieu - il ne restait plus à l'ancienne dignitaire de l'ordre Techno qu'à enrôler ses propres adeptes pour se lancer ensuite à la conquête de l'Empire.

Grandeur de l'ordre Shabda-Oud

Plus tard, après que l'ordre eut recruté ses troupes, il mit au point un vaste plan d'ampleur galactique qui devait lui permettre de s'approprier le pouvoir impérial : donner naissance à un Androgyne parfait qu'il contrôlerait. Malheureusement pour les sorcières Shabda-Oud, cette ambitieuse manœuvre allait aussi signer leur perte. Afin de multiplier ses chances de réussite, l'ordre sélectionna rigoureusement les plus belles de ses adeptes et les forma aux subtils mystères de l'énergie sexuelle. C'est Jejoh en personne, par le rite dit « de l'éveil des cent fleurs », qui leur révélait la portée de la volupté extatique. Grâce à la maîtrise mentale totale de chaque fibre de leur corps, les adeptes Shabda étaient capables de faire connaître à n'importe quel partenaire un plaisir propre à le réduire en esclavage. Des centaines de jeunes novices Shabda, strictement éduquées, furent envoyées dans l'univers avec pour double mission de séduire et s'attacher les reproducteurs les plus qualifiés - les plus riches, les plus puissants, les plus solides - puis de se faire féconder par les gènes les plus propres à donner naissance à l'Androgyne parfait. Ce programme fut poursuivi sur des millénaires, sans grand succès, jusqu'au jour où Honoratha - une jeune novice accomplie - fut offerte en cadeau par l'Empire au Méta-Baron Othon…

Et décadence…

L'opération faillit bien aboutir.

Transcendée par l'amour, Honoratha réussit un véritable miracle. Shuntant l'action normale de la nature, elle intervint au niveau infra-cellulaire pour féconder un de ses ovules avec une goutte du sang d'Othon. Mais au lieu de donner le jour à l'Androgyne parfait tant attendu par les prêtresses Shabda, elle mit au monde un fils capable de succéder à son père. Le plus pur et le plus profond des sentiments avait changé le cours des choses. Frustrées dans leurs ambitions, les sorcières Shabda-Oud entrèrent en guerre contre le plus puissant guerrier de l'univers. Au cours de la première bataille, Othon parvint à détruire l'un des cétacyborgs réputés invincibles, mais cette victoire avait un goût amer : Othon avait contracté un mal incurable, et Honoratha dut se sacrifier. Resté seul, Aghnar, le fils d'Honoratha et Othon, succéda à son père et reprit la traque des Shabda-Oud qu'il avait promis de détruire.

Tandis qu'Aghnar peaufinait ses armes, les sorcières Shabda poursuivaient leur rêve chimérique. Et une fois encore, le destin tragique et cruel fit s'affronter en un choc implacable l'ordre des nonnes-putes et le Méta-Baron. Après avoir offerte en pâture celle qu'il aimait - la belle Oda - pour pénétrer au cœur du dispositif Shabda, Aghnar

Les Castaka

1 - Le Non-Baron Dayal de Castaka (13620-28686)
2 - La Mono-Duchesse Antigrea de Castaka (13628-13660)
3 - Les Jumelles Myrtha et Narda (13645-?)
4 - Le Non-Baron Berard de Castaka (29820-29892)
5 - Edna Berard de Castaka (29861-29892
6 - Le Méta-Baron Othon von Salza 29857-29913)
7 - Honorata (29872-29918/29951)
8 - Barn de Castaka (29881-29893)
9 - Le Méta-Baron Aghnar von Salza (29893-29951)
10 - Supra-Princesse Oda la capricieuse (29899-29918)
11 - Doña Vicenta Gabriela de Rokha (29918-29939)
12 - Le Méta-Baron Tête d'Acier/Melmoth von Salza (29919-29958)
13 - Le Méta-Baron Aghorha von Salza 29939-29976)
14 - Le Méta-Baron actuel dit « Sans Nom » (29957-.)

défia et combattit le dieu Jejoh, les novices et les anciennes de l'ordre. Il dut faire appel à toutes les ressources psycho-magiques implantées en lui par l'enseignement de sa mère et, au terme d'un titanesque duel mental, il liquéfia l'esprit des redoutables sorcières assassines. Seulement, le cerveau d'Oda n'avait pas non plus résisté à l'affrontement, et les sept cétacyborgs de l'ordre menaçaient de le détruire... C'est à Honoratha, revenue de par-delà la mort, qu'il dut son salut. Elle seule, grande initiée informée du point faible des fabuleux vaisseaux organiques, pouvait les vaincre.

Mais ce qu'Aghnar et Honorata ignoraient alors, tout absorbés par leurs tourments, c'est que l'ordre Shabda-Oud tout entier n'avait pas été détruit, et qu'ailleurs, sur la banquise stellaire, au plus profond du Temple Premier, les dix grandes anciennes avaient assisté de loin à la destruction de Diamante et des cétacyborgs. Et déjà, elles se préparaient à faire revivre la flamme Shabda, et à créer l'ordre des Néo-Shabda-Oud.

Le Méta-Baron

« C'est l'archange de la mort... »
~Expression courante, en usage dans tout l'Empire Humain.

Lointain descendant du Non-Baron Dayal de Castaka, qui prit possession de la planète Marmola et absorba l'esprit de l'oiseau mythique Gangez - l'un des six Gargales de l'univers - et fils d'Aghorha son père-mère, Sans-Nom est né en l'année 29970. Héritier de la tradition du Bushitaka et d'une lignée de méta-guerriers invincibles, tour à tour aventuriers, mercenaires et soldats de l'Empire, l'actuel Méta-Baron est le héros du genre humain, le véritable champion de l'Empire. À sa manière, il est une ombre tutélaire qui représente tout à la fois un espoir et une menace pour les hommes. Avec l'esprit de Gangez en lui, Sans-Nom détient la puissance d'un des gardiens des six portes des univers, mais il ne se soucie en rien des devoirs de sa charge et utilise à son usage exclusif les pouvoirs qu'il détient.

La Caste

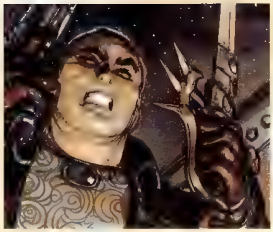
Othon, le trisaïeul de Sans-Nom, est le premier véritable Méta-Baron, celui qui a porté la tradition du service humble de la porte Mardador et de l'épiphyte à un degré supérieur et transcendé le Bushitaka. Et pourtant, rien ne le prédestinait à une telle vie, si ce n'est peut-être sa volonté inflexible, comme durcie au feu. En effet, orphelin roturier issu du néant, c'est par un mariage qu'Othon a intégré la lignée. Avant cela, il n'était qu'un desperado de l'espace, grandi chez les pilleurs d'épaves, qui rançonnait les vaisseaux et avait même usurpé l'identité d'un noble - von Salza. Lorsque son luxueux spatio-yacht avait été arraisonné, von Salza s'était rendu sans combattre. Mais une fois monté à bord du bâtiment pirate, il avait négligemment annoncé au jeune Othon, avec une pointe de mépris dans la voix, que son yacht n'obéissait qu'à lui, et qu'un détecteur d'identité inviolable - par lecture de l'iris - interdisait à quiconque de se substituer à lui. Sans s'énerver, Othon lui avait retourné son sourire satisfait avant de se jeter sur lui, de lui bloquer la tête dans l'étau de son bras gauche et de lui arracher tour à tour les deux yeux...

Sans être une rédemption, son ralliement à la Caste des Castaka fut à l'origine d'une forme d'élévation par l'observation du Bushitaka et l'adhésion stricte à des principes personnels de vie. Mais il a aussi sonné le début d'un destin tragique marqué par la fatalité. Par la suite, Othon et chaque Méta-Baron à son tour - Aghnar, Tête d'acier et Aghorha - entreprendront une croisade personnelle dans laquelle ils seront amenés à affronter les grandes forces de l'univers, du moins les grands Piliers de l'Empire. De victoire en victoire, l'aura du Méta-Baron grandit, mais également son implacabilité. A force de lutter, il a accompli pleinement sa destiné et s'est détaché du reste de l'humanité, qui se complait dans le Nécrorêve.

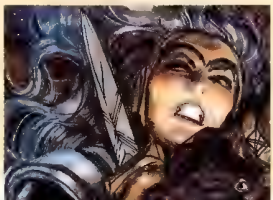
Aujourd'hui, Sans-Nom est condamné à un état de solitude errante, d'autant que des ennemis, eux-mêmes implacables, le poursuivent sans relâche. Il a fui et se cache dans un autre univers, auquel son statut de « porte vivante » lui permet d'accéder.

L'arsenal

Depuis longtemps, le Méta-Baron n'a plus d'adversaires à sa mesure, mais depuis longtemps également le goût du combat l'a quitté. Isolé et perpétuellement seul, Sans-Nom souffre d'une longue agonie d'ennui. Peut-être est-ce le sort que lui impose son statut de porte vivante ? Mais, par son individualisme forcené et la conscience aigue de la destinée dramatique de sa caste, le Méta-Baron a élargi et transformé le cadre de sa charge. Il n'a pas été choisi pour être Gargale, il n'a pas non plus choisi de le devenir : il l'est devenu parce que le Gargale en titre lui a cédé sa fonction, et transmis

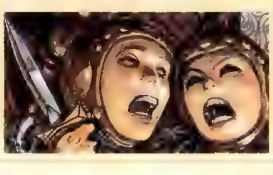


ses pouvoirs. Depuis, sans se préoccuper le moins du monde de l'équilibre des univers, il dispose d'un incommensurable gisement de puissance qui, à l'échelle de l'Univers Humain, fait de lui l'égal d'un dieu. Nul, pas même l'Empire et ses sections d'Endogardes, ne peut le défier. Cela dit, tout comme les autres gardiens, il reste mortel. Mais, fort du fabuleux arsenal méta-baronnique - des armes fantastiques qui allient la puissance



personnelle du Méta-Baron à une technologie ultime et forment une extension létale de sa propre volonté, de la Méta-Nef, du Méta-Bunker, des bombes Tri-H qu'il ne se prive pas d'utiliser - et des fabuleuses sources de pouvoirs qu'il peut capter, Sans-Nom n'a rien d'un adversaire facile.

De par sa dimension et sa puissance, le Méta-Baron est sans conteste l'une des figures les plus fascinantes de l'univers.



La valeur et le nombre des années.
Othon n'avait que 14 ans lorsqu'il s'empara du vaisseau de von Salza, de ses yeux et de son identité. A bord, il découvrit deux jeunes garçons, frères jumeaux tenus en esclavage par von Salza, à qui ils servaient de domestiques.
Bien que libres, les enfants virent en leur sauveur un horizon de salut inespéré et ne firent rien pour retrouver leur indépendance. Othon les accepta et, par ce geste, s'attacha à jamais leur fidélité.
Konrath et Hohenhole étaient alors âgés de 8 ans.

Les armes de la famille.
Dans tout l'arsenal méta-baronique, deux armes revetent une importance particulière : la méta-épée et le méta-pistolet. La première doit sa structure télescopique et sa dureté absolue, que rien ne peut entamer, à la matière qui la constitue - la moelle épinière de l'oiseau Gangez, récupérée par le Non-Baron Dayal de Castaka.
Véritable extension du bras, de la volonté et de l'essence spirituelle du Méta-Baron, le méta pistolet est chargé de balles explosives capables de perforer le plus résistant des blindages et surtout d'atteindre les créatures surnaturelles - même immatérielles, invisibles ou purement psychiques.

Hispanola et Tortuga. Pourchassés dans tout le cosmos, les pirates disposent de deux sanctuaires où ils peuvent faire halte en toute sécurité. Considérées comme légendaires par les autorités, Hispanola et Tortuga sont pourtant on ne peut plus réelles. Ces deux vastes planètes creuses, grouillantes d'une vie bigarrée et insolite, abritent une extraordinaire activité humaine et commerciale. On y trouve toutes sortes de prothèses déplombées qui permettent aux fiers pirates blessés de remplacer leurs membres amputés, sans risquer de tomber sous l'emprise des Techno-Technos.

Les Pirates

« Les femmes et les enfants d'abord ? Hlm
Qu'on m'amène seulement les femmes ! »
–Capitaine Cœur-de-pierre.

Omniprésents dans tout l'espace, les pirates se livrent au brigandage et au pillage des vaisseaux de transport qui sillonnent le cosmos. Pour les autorités, cette appellation s'applique à un éventail extrêmement large d'individus. En gros, sont qualifiés de « pirates » tous ceux que l'Empire peut avoir intérêt à éliminer - révoltés qui se dressent contre l'oppression des Nobles, petits voleurs qui se livrent à de menus larcins, ou simples quidams qui ont le malheur de déplaire. Dans les faits, la confrérie des flibustiers n'accueille en son sein que les bandes organisées dont les activités de piraterie atteignent une certaine importance et qui sont traquées par toutes les forces de l'Empire. Les pirates forment à eux seuls une véritable société, qui contrebalance parfois le pouvoir et la main mise absolue de l'Empire. Il existe une multitude de bandes indépendantes, qui opèrent à proximité de leur repaire, mais aussi des bandes beaucoup plus importantes, capables d'échafauder et de mener des plans nettement plus ambitieux.

La plus connue de ces hordes est sans conteste celle commandée par le capitaine Kaïman.

Structure et activités

Refuges des rebuts de l'Empire et des parias de l'univers, les bandes organisées de pirates sont composées d'hommes, de femmes, de mutants et de toutes sortes de créatures qui ont franchi, sans espoir de retour, la ligne rouge. Leur seule chance de survie est dans la fuite, et ils n'ont aucune indulgence à attendre des forces constituées. Pour la plupart, se rendre sur un monde un tant soit peu civilisé équivaut à un suicide instantané. Cela dit, forts des moyens colossaux dont ils disposent, ils entretiennent des réseaux et des filières dont les ramifications s'étendent jusqu'au cœur même de l'administration impériale. L'or fait des miracles. Les petits trafiquants et contrebandiers dont les autorités s'accommodent sont leurs relais, leurs yeux et leurs oreilles dans la société.

Les pirates sont passés maîtres dans l'art du camouflage. Le moindre astéroïde, la plus petite comète peuvent devenir autant d'abris. Par des voies détournées, ils acquièrent l'armement et la technologie qui leur permettent de damner le pion aux patrouilles du StellComm et aux milices locales. Les unités de l'Endogarde restent leur bête noire, mais elles sont trop peu nombreuses pour pacifier toutes les zones de l'espace. Aussi, comme dans une gigantesque partie de cache-cache, ils jouent au chat et à la souris avec les autorités et tendent leurs pièges sur les voies fréquentées, avant de disparaître dans les immensités désertes.

Les abords des Techno-Tunnels sont leurs territoires de chasse privilégiés. Dans l'immense périmètre qui entoure les portails, là où les lourds vaisseaux doivent opérer en vitesse sub-luminique, ils jaillissent en essaim et fondent sur leur proies. Les frégates et bricks pirates s'élancent à l'abordage. Dans cette manœuvre délicate, leur vitesse et leur hardiesse font merveille. Pas de quartier ! Les batteries de défense creusent des trouées mortelles dans leurs rangs, mais la loi du nombre joue pour eux. Dès que l'un d'eux a pris pied, et qu'une brèche est ouverte, c'est la curée ! On raconte que certains commandos pirates se font

Les cinq grandes communautés de pirates

Les Naufrageurs

Commandée par le légendaire capitaine Kaïman cette bande écume depuis fort longtemps l'espace intersidéral. Son « mythique repaire », Tortuga, se trouverait dans le système de Bathalgar-gona, mais personne ne l'a jamais découvert ! Et pour cause, puisqu'il se trouve dans un astéroïde creux. Kaïman est un noble, mais comme il présentait une mutation, sa famille l'a abandonné. Bien qu'il suive les préceptes de la voie Paléo-Nobilis, il hait profondément l'Empire et la noblesse.

Les Sanguinaires

Sous la férule hargneuse du capitaine Cœur-de-pierre - un mutant qui a hérité de la tête, de l'agressivité et de la soif de sang insatiable du requin -, ces pirates se sont spécialisés dans les raids éclairs sur les planètes de petite et moyenne importances. Ce sont des pirates itinérants, et si leur flottille n'a toujours pas été interceptée à ce jour, il est notoire qu'ils ne font jamais le moindre quartier.

Les Harponneurs

Ces pirates sont guidés par le capitaine Marcel le-fou, un mentrek « déplombé » - dans tous les sens du terme. Bras droit du capitaine Karnam, il a assassiné ce dernier pour prendre sa place. Totalement paranoïaque, il ne cesse d'accroître ses capacités mémorielles, ce qui le rend de plus en plus fou... Comme leur nom l'indique, leur spécialité est l'harponnage des vaisseaux spatiaux - un art dans lequel ils excellent !

Les Frères de la Frange

Le capitaine de ces pirates se nomme Barbe-de-cuivre, une femme rousse pourvue d'une énorme barbe, qui a eu les deux bras arrachés lors d'un raid des Troglosoraks sur sa planète natale. Alimentée par une haine inextinguible, sa soif de vengeance lui a permis de survivre au sein des pires rebuts de l'univers. Par la suite, elle s'est fait greffer des prothèses illégales exo-biologiques qui lui confèrent une force hors du commun. Ainsi parée, elle a regroupé sous sa bannière une foule de mécréants qui sont devenus les Frères de la Frange. Ils opèrent principalement aux frontières de l'Empire, en attaquant systématiquement les vaisseaux des Coloniaux. Leur repaire est inconnu, mais on suppose que les Frères de la Frange sont aidés par les populations récemment conquises par l'Empire.

Les Écumeurs des confins

Commandé par le capitaine Devil Shadow, un humain à la peau noire, les Écumeurs sont essentiellement des galacto-barbares - eux-mêmes à la peau noire. Ils opèrent près des confins et exécutent parfois des missions de sauvetage des prisonniers d'Aquaeod.

larguer en combinaison auto-propulsée, armés seulement d'une redoutable mine négative. Qu'ils arrivent jusqu'à la coque, qu'ils parviennent à l'armer et l'antimatière libérée perce une déchirure béante dans les défenses...

Le vaisseau amiral pirate est en général un bâtiment de classe Ostrov. Posté en retrait, à quelques encablures stellaires de la bataille, c'est de là que le capitaine pirate suit le déroulement des opérations. Si la victoire sourit aux flibustiers, c'est là aussi qu'aura lieu l'estimation du butin et le début des festivités. Les pirates les plus cruels éliminent systématiquement les prises humaines, mais les otages de valeur sauvent souvent leur peau.

Rites et histoires

Dans ces cohortes effrayantes où abondent les âmes damnées, on ne respecte pas toujours grand chose, mais on aime une certaine forme de tradition. Par exemple, le partage du butin et un séjour à Hispanola ou Tortuga s'accompagnent toujours d'une orgie de plusieurs jours. La liqueur de Guanaguachca la drogue préférée des pirates - coule alors à flots. Souvent, ils s'adonnent aussi à la Tranka, la fameuse drogue qui permet, si on y résiste, d'atténuer les effets néfastes du Nécrorêve.

Dans le même ordre d'idées, il est toujours bien vu de pratiquer un bizutage sur les nouveaux venus. Cela va de la taquinerie féroce au sadisme pur et simple. On respecte également le rituel avec les prisonniers dépourvus de valeur marchande - les femmes jolies sont volontiers violées, et les hommes balancés dans l'espace. Introduits de force dans un sas d'éjection, ils sont violemment happés par la dépression. L'équipage réuni sur les coursives apprécie beaucoup.

Et puis, aucun vaisseau pirate n'oserait partir à l'assaut sans arborer un pavillon holographique représentant une tête de mort et deux tibias croisés.

Dans les chansons que les pirates aiment à brailler, il est aussi beaucoup question des pirates illustres donnés en exemple aux jeunes générations - capitaine Kaïman bien sûr, mais aussi « Barbe de cuivre », la redoutable pirate manchote, qui malgré sa féminité authentique porte une magnifique barbe aux chauds reflets dorés et décapite elle-même ses prisonniers, « Cœur de pierre le canibale », le pirate mutant à tête de requin qui dévore ses victimes, ou encore « Devil Shadow », le mystérieux pirate noir dont tous connaissent la silhouette, mais ignorent les traits. La galerie de portraits peut paraître plaisante, mais il ne faut pas oublier que le monde des pirates est essentiellement fait de peurs et de violences, et que la vie y est la marchandise qui a le moins de prix...

Les Corsaires. Cousins germains des pirates, même s'ils s'offusqueraient d'une telle parenté, les corsaires ont les mêmes mœurs et les mêmes pratiques que ces derniers, à la nuance près qu'ils agissent en service commandé pour le compte de quelque puissante caste - le plus souvent pour l'Ekonomat. Leurs techniques de combat peuvent paraître plus sophistiquées, dans la mesure où ils bénéficient généralement d'informations confidentielles, et attaquent à moindre risque. Pour leur part, les « Corsaires de l'Ekonomat » jouissent même d'un avantage supplémentaire, puisqu'ils sont équipés de redoutables armes à faisceaux hypra-dessicants.

Les Mercenaires

« Le sale boulot ? Aucun problème, du moment que t'y mets le prix... »

-Kaaz, mercenaire professionnel.

Hommes libres en apparence, qui s'attachent à une cause et combattent pour elle uniquement pour un motif aussi noble que l'argent, les mercenaires sont en fait des instruments aux mains du plus puissant groupe occulte de l'univers : l'ordre des Techno-Technos.

Le commerce de la mort

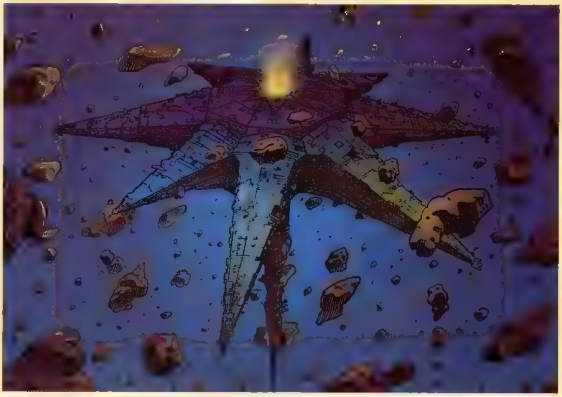
Jamais dans l'histoire de l'humanité la vie n'a eu aussi peu de prix, jamais les motifs de faire la guerre n'ont été aussi nombreux - et jamais les armes n'ont été aussi terrifiantes. Aussi, il était inévitable que la main-d'œuvre qualifiée vienne parfois à manquer. Pour pallier cette affreuse difficulté, la Sainte Eglise Industrielle s'est empressée de mettre en place un système qui canalise judicieusement les énergies et les compétences - pour son plus grand profit et la satisfaction des clients.

Les vétérans formés et les jeunes coqs pressés de s'aguerrir abondent. Pour leur éviter la tentation de rejoindre quelque groupe dissident et de gâcher ainsi leurs talents en nuisant à l'Empire, mieux vaut donc qu'ils se tournent vers le bureau officiel de recrutement le plus proche. Là, il leur suffit de remplir le formulaire 28B-6 et une vie d'aventures s'ouvre à eux. Bien sûr, cette vie risque fort d'être brève, mais l'essentiel c'est de la vivre intensément...

Etoile de guerre

Les candidats à la carrière de mercenaire sont regroupés dans de vastes centres orbitaux - un par système - avant d'être emmenées sur Etoile de guerre, la mystérieuse planète Techno-Techno dont la position astronomique reste un secret. Ils font le voyage plongés dans un profond sommeil artificiel. Une fois sur place, commencent alors les vraies épreuves. Ils sont examinés, jaugés, disséqués, évalués, puis finalement testés. L'épreuve d'aptitude, celle dont dépend leur sort, est une bataille virtuelle

Banzai !!! Dans son infime sagesse, la Sainte Eglise Industrielle permet à ses clients de réaliser des économies grâce aux mercenaires-kamikazes. Ces petites merveilles offrent de nombreux avantages. Avant l'opération suicide, le cerveau des candidats volontaires est placé dans un état de transe Techno, par l'insertion d'une sonde dans le cortex. Ensuite, au moment de l'impact et de la mort clinique, la personnalité du mercenaire est recuperee a travers l'espace et immédiatement clonée dans un nouveau corps. Unique inconvenient : ce nouveau corps n'est pas formé - mais c'est l'affaire d'un mois standard, grâce aux programmes d'apprentissage par Techno-induction.



menée sur un dispositif de simulation. L'effet d'immersion est absolu. Toutes les facultés des combattants sont examinées : réflexes, sang-froid, décision, réaction, indice de survie, détermination et férocité. L'objectif est de survivre le plus longtemps dans cette virtualité puisque c'est ce critère qui détermine le nombre de « dhans » attribués aux candidats. Le dhan représente la valeur du mercenaire, autrement dit sa cote marchande. Sur cette échelle ouverte - mais dont personne n'a jamais dépassé le niveau 100 -, il va sans dire que le Méta-Baron a un classement hors dhan. Entre eux, les mercenaires se présentent souvent ainsi : « Marzo, de la planète Solius, mort au 63e dhan ».

Par souci de rationalisation, l'ordre Techno-Techno a inclus un dispositif de sélection améliorée : les candidats indécrottables, ceux qui meurent avant le 5e dhan dans la virtualité, meurent aussi dans la réalité. Leur indice de survie est vraiment trop faible pour en faire des mercenaires, et à quoi bon les ramener ailleurs où la vie de toute façon est bien trop dangereuse…

Les néo-Tarologues

Les néo-Tarologues forment une caste bien à part dans l'Empire et même dans tout l'univers, non seulement en vertu de leurs pouvoirs divinatoires, mais aussi et surtout parce qu'ils ne sont que quatre…

Tout d'abord, il y a le néo-Tarologue impérial, Goyo-Vah, le double initié, qui connaît les mystères du paléo-tarot et du néo-tarot, et dont le cerveau doté de 78 tiges métalliques vibre en permanence dans deux plans distincts de réalité. Ces extraordinaires qualités en font un être si précieux que l'Emperoratriz ne prend aucune décision majeure sans l'avoir consulté au préalable. Maître incontesté des arcanes, il mène à la Cour sur Planète d'Or une vie recluse en grande partie consacrée à l'étude et la méditation. Parallèlement, il est aussi une référence pour chacun des autres néo-Tarologues qui, même s'ils ne l'admettent pas, se considèrent tous comme ses élèves.

Deuxième néo-Tarologue de l'univers, non pas par ordre d'importance mais du point de vue de la notoriété, Raymonde et le Rubis est une « néo-prophétesse galactique », comme elle se présente elle-même. Également chiromancienne à ses heures, Raymonde pratique la néo-cartomancie dans un cirque stellaire ambulant, qui se produit de galaxie en galaxie. Elle jouit d'une renommée flatteuse et certaines de ses prédictions réalisées en direct au cours d'énormes spectacles retransmis par l'hypertélé sont célèbres dans l'univers entier. Entre autres pratiques, Raymonde lit l'avenir dans le fameux rubis qui ne la quitte jamais - une pierre énorme de 5 682 carats. Quelques rares personnes informées - trois, pour être précis - savent qu'en réalité, le rubis est le ventre minéral d'une créature insectoïde qui vit la tête plongée dans une membrane, source inépuisable de miel igné. En revanche, ce que personne ne sait, c'est que Raymonde n'est en fait qu'une poupée androïde animée par l'insecte, qui seul est doté de pouvoirs divinatoires.

Ensuite, Occiputal-Cogito est un néo-Tarologue d'un genre un peu spécial. Son éveil a été réalisé selon le même processus que celui de Goyo-Vah, par l'insertion de 78 tiges métallique dans le cerveau, mais à la nuance près qu'Occiputal-Cogito est uniquement constitué de ce cerveau. Une vaste sphère céphalée de trois mètres de large baignant dans un liquide régénérateur. Plantées comme des aiguilles dans une pelote de laine qui serait de chair rosâtre et molle, les 78 tiges forment tout autour une véritable couronne d'épines. Chacune d'elles est reliée, par un arc piézoélectrique bleuté à une console-relais, d'où repart un unique câble de verre. Il serpente sur quelques mètres et vient se fichier dans un autre cerveau dix fois plus vaste. Occiputal-Cogito est le cerveau divinateur du Suprême Cerveau Central de Planète-Centrale.

Enfin, dernier représentant de cette petite caste, Renovahl est un néo-Tarologue mutant installé sur la planète Novahl-Ré, une petite boule perdue dans les confins et dont la population primitive lui voue un culte quasi divin. Comme de bien entendu, Renovahl est l'allié des aliens et des mutants qui abondent dans les parages. Fruit du croisement de chromosomes humains et d'un gène végétal, Renovahl est pourvu d'un long cou dont la croissance n'est pas sans rappeler celle du palmier. La tête visible au bout de son cou - aisément reconnaissable à l'auréole, composée de 78 rayons d'or, qui la ceint - n'est jamais que la dernière en date. Régulièrement, elle se flétrit et se dessèche, puis cède la place à une nouveau bouton.

A ce jour, Renovahl en est à sa 121e tête. Une prophétie annonce de grands bouleversements à la 333e tête.

Les Marchands Impériaux et Commerçants de l'Ekonomat

« Joli ! Combien ? »

–Formule de politesse usuelle.

Au plan local, les activités commerciales sont laissées à l'initiative des individus. La vente des produits alimentaires et autres babioles de première nécessité est trop peu importante pour intéresser les grands groupes. En revanche, les échanges stellaires - ceux qui représentent des sommes colossales et génèrent des royalties astronomiques - sont du ressort exclusifs des Marchands Impériaux et des Commerçants de l'Ekonomat.

Mission : profits et bénéfices...

C'est la rareté d'un bien qui fait sa valeur, qu'il s'agisse d'un minerai, d'une matière première ou d'un produit manufacturé transformé grâce au savoir-faire exclusif d'une population. Aussi, les mandataires de la Guilde des Marchands Impériaux et des Commerçants de l'Ekonomat - les seuls que les autorités autorisent à exercer - parcourent les profondeurs de l'espace à la recherche des ressources et marchandises qui, demain, alimenteront les chaînes de production et envahiront toutes les couches des sociétés. Les missions dangereuses, notamment l'exploration des zones chaotiques, sont souvent sous-traitées à des équipages spécialisés. Les Commerçants de l'Ekonomat entretiennent ainsi une vaste flotte de vaisseaux-sondes qui œuvrent pour son compte. Pour sa part, la Guilde s'en remet aux énormes laboratoires-usines Techno-Technos et à leurs limiers galactiques qui, eux aussi, traquent le plus petit gisement à dépecer. Lorsque les richesses sont sur un monde qui appartient à une famille puissante, bien en cour à Palais d'Or, ou à toute autre entité dont la puissance ne saurait être négligée, Marchands et Commerçants sont obligés de composer.

C'est pour cette raison, par exemple, que la délégation de la Guilde négocie sur Marmola un stock de marbre avec le clan des Castaka. En revanche, face à un interlocuteur faible ou démuni, ils n'hésitent pas utiliser d'autres méthodes...

Rapaces et vautours

Epaulés par les légions de Techno-Assassins et leurs redoutables métamorphes - et au besoin par des unités de l'Endogarde -, les Marchands Impériaux ont un sens du commerce qui confine bien souvent à l'ultimatum dictatorial pur et simple.

C'est ce qui s'est passé par exemple sur Filodendra, où d'immenses gisements de bikramen

Hyper-Télé 3D « Rebelde ». Depuis son repaire secret sur le satellite artificiel Sierra Maestra, un groupuscule archéo-castrik lance des émissions sauvages à travers les galaxies, exhortant les masses opprimées à prendre les armes pour renverser les dictateurs de tous poils. Sans aucun signe précurseur, l'image holographique de l'icône archéo-castrik « paléo-Che » apparaît à l'improviste, dans les endroits les plus improbables, et se lance dans des discours enflammés propres à réveiller la conscience assoupie des peuples plongés dans le Nécrorêve. Les autorités traquent mollement ces activistes, dont les actions relèvent bien plus à leurs yeux du folklore que du terrorisme pur et dur.

avaient été détectés. Placées devant un choix simple, partir ou mourir, les populations de la planète, emmenées par Don Nicanor Rosamel de Rokha, choisirent la deuxième solution. Et sans l'intervention du Méta-Baron Tête d'acier, elles auraient à coup sûr été massacrées.

Avec leurs corsaires, les Commerçants de l'Ekonomat travaillent aussi en férocité, mais avec plus de discrétion. Ce n'est pas le remords ou les scrupules qui les retiennent, mais simplement la nécessité de ne pas éveiller la convoitise des Marchands Impériaux, qui n'hésiteraient pas à user de leur position dominante pour arracher ces richesses des mains de l'Ekonomat. Entre oiseaux de proie, on ne se fait pas de cadeaux...

Les Rebelles de l'Amok

« En chacun de vous, je vois mes enfants .. »
–Marraine.

Refuge des mutins, des insoumis et des révoltés, l'Amok est une vaste organisation des sous-sols qui accueille les plus miséreuses créatures des catacombes et étend ses ramifications sur bien des mondes. Outre qu'ils recueillent, soignent et aident les dissidents de tous bords, les rebelles de l'Amok luttent en permanence contre l'ordre établi. Dans les endocities, le Prez est leur ennemi, et les robfliks leurs adversaires. Bien qu'ils soient en guerre ouverte contre l'Empire et ses séides, leur action prend essentiellement la forme de petits coups de mains - audacieux certes, mais d'une efficacité limitée.

L'Amok est également présente sur toutes les planètes où les motifs de se rebeller ne sont pas rares.

Extrêmement structurée et organisée, l'Amok est placée sous l'autorité incontestée de celle qu'on appelle la « Marraine ». Rares sont ceux qui connaissent son identité réelle, mais tous dans les bas-fonds respectent sa souveraineté. La Marraine est la reine de l'Amok, la puissance des profondeurs - ce lieu secret et enfoui d'où elle dirige la dissidence.

Ensuite viennent les « Madones », les maîtresses du dessous. Elles sont la voix et la conscience de la Marraine, partout où l'Amok est présente. Elles veillent à la bonne organisation de la rébellion et entretiennent la flamme sacrée.

Enfin, il y a le bras armé, les Enfants de l'Amok, un vaste ensemble informe et hétéroclite, sans véritable structure, mais au sein duquel on peut distinguer trois groupes distincts.

Les Journalistes et représentants des médias

L'univers du 31e millenaire n'en est pas à un paradoxe près, mais il en est un particulièrement étonnant . jamais les moyens techniques n'ont été à ce point performants, si bien qu'une information peut être diffusée instantanément d'un bout à l'autre des milliards de galaxies ou l'Empire est présent, mais jamais on a tu, dissimulé et menti à une telle échelle. Cette situation ne résulte pas tant de la censure des médias, mais plutôt de l'effet combiné de la peur de déplaire des chroniqueurs et du désintérêt general du public pour les affaires des mondes. Cela dit, si un présentateur vedette de l'hypertélé venait à faire preuve d'esprit critique, il est fort probable que quelques ennuis de santé le tiendraient éloigné des plateaux... Fondamentalement, on peut distinguer deux grandes catégories de professionnels de l'information

Les « Diavaloo »

Vaux officielle de son maître, l'Empire, Diavaloo est un magnifique produit - drôle, leger, cruellement spirituel, spirituellement cruel, et visceralement superficiel. Fidele reflet de la vie dans l'Univers, sa vacuite est la source même de son succes. Du vide pour remplir du néant... Que pouvaient rêver de mieux les masses zombifiées, gavées de SPV et lentement digérées par le Nécrorêve ? Bien qu'unique en son genre, Diavaloo existe en un nombre infini d'exemplaires clonés.

Et les autres

Pratiquer avec rigueur et sincérité les métiers de l'information n'est pas chose facile. Ramener le souvenir de la paléo-déontologie est même suicidaire. Toutefois, la gourmandise centralisatrice de l'Empire crée des failles dans le système, puisque tout est fait pour les grands canaux sur lesquels tous les yeux sont braqués, ce qui libere dans les zones d'ombres de minces | très minces - espaces d'expression libre. C'est la que ceux qui ont assez de determination et de conviction peuvent œuvrer, montrer et dénoncer. Ils sont rares, et leur public plus encore, mais ils ont pour eux la volonté et la tenacité - et ils sont parfois recompenses, lorsqu'ils rétablissent par exemple une vérité et donnent envie a l'opinion d'obtenir justice

Les néo-marchands de la Guilde.

Récemment diplômé de la Guilde, le néo-marchand cherche par tous les moyens de rentabiliser ses études et à mettre en application le fruit de ses cours théoriques. Acheter, vendre, extorquer, mentir, tromper, rentabiliser, amasser, accumuler, engranger le plus de kublars en un minimum de temps deviennent alors ses seules priorités. Le rêve mavoué de ces purs produits du système est invariablement de se faire remarquer par les hautes sphère commerciales de la Guilde - promesse d'une reconnaissance par l'argent et le statut social, ainsi que d'un avenir riche... en kublars.

Les Enfants de l'Amok

Les Gardes sont les exécuteurs des basses œuvres de l'Amok, ce qui ne signifie pas pour autant qu'eux seuls sont prêts à se battre. Tous les membres de l'Amok sont des rebelles armés - mais eux sont spécialisés et aguerris. De redoutables combattants, peut-être un peu légers du point de vue de l'équipement.

En taille, les Ressources forment le groupe le plus important de l'Amok et représentent 80 % des effectifs de la rébellion. Il s'agit des millions de personnes de bonne volonté qui, chaque jour et parfois d'un geste tout simple, apportent leur soutien à la Marraine et ses Enfants.

Au sein du groupe des Guetteurs, les taupes et agents secrets sont ces combattants actifs mais discrets qui infiltrent les rouages de l'ordre et risquent leur vie pour aider la cause.

Enfin, la Marmaille accueille les centaines de milliers d'enfants rebelles qui peuplent les niveaux misérables des endocités et les quartiers pouilleux des autres mondes. Ils errent en bandes par les rues, chapardent tout ce qui peut présenter une utilité et laissent partout traîner leurs oreilles...

Les Gardes	Les Ressources	Les Guetteurs
• Soldats • Tueurs • Sentinelles	• Personnes apportant à titre volontaire une aide dans différents domaines -Ravitaillement -Technique -Mécanique	• Taupes • Agents secrets • Marmaille

Les proto-historiens lubriques.

Bien que garant de notre paléo-histoire, les proto-historiens sont très peu reconnus et n'intéressent plus personne depuis belle bio-lurette. Face à ce mépris généralisé, certains érudits de ce groupuscule savant jouissent encore des bonnes grâces des nobles et parviennent à susciter un engouement constant pour le fruit de leurs recherches - les proto-historiens lubriques. Lorsqu'on sait que leur unique sujet d'étude est la perversion sexuelle à travers les âges, au vu des techniques paroxi-orgasmiques de nos grand-mères, on comprend que ces « historiens » bénéficient des faveurs d'un large pan de la population humaine. Enfin des proto historiens utiles !

Quelques professions et activités de l'Empire humain

Endocitoyens	Semi-indépendants	Classes interdites
Agent secret privé	Ambassadeur de monde majeur	Contrebandier
Agent de sécurité	Archéo-paléologue	Gardien de l'amourine
Aristo	Athléto-comédien	Géologue pillard
Aristo déchu	Charmeur de serrures	Info-terroriste / 3D pirate
Caméraman 3D	Chasseur stellaire	Initié psionique
Chasseur urbain reconverti	Diplomate espion	Initiée Shabda-Oud
Détective	Espion terroriste	Maudit / poète
Garde du corps	Explorateur colonial	Mentrek déplombé
Garde du corps (hauts niveaux)	Galacto-gladiateur	Mercenaire indépendant
Gardien de l'Amourine	Garde du corps	Pirate
Journaliste 3D	Ingénieur colonial	Ramasseur d'épaves
Marchand de la Guilde	Marchand de la Guilde	Rebelle de l'Amok
Mercenaire	Médecin colonial	Trafiquant
Mentrek	Mékanitien	
Mentrek déplombé	Mentrek	**Pirates**
O'lock (voleur)	Mercenaire	
Pilote	Néo-troubadour	Agent secret privé
Pré-détective (apprenti)	Noble	Charmeur de serrures
Prédicateur public	Noble déchu	Gardien de l'amourine
Prostituée de l'anneau rouge	Noble en exil	Mékanitien
Prostituée des hauts niveaux	Officier colonial	Mentrek déplombé
Proto-historien	Paléo-prêtre	Mercenaire
Rebelle de l'Amok	Pilote	O'lock (voleur)
Terroriste urbain	Reporter 3D	Paléo-prêtre
Trafiquant	Soldat colonial	Pilote
Vendeur de drogue	Trafiquant	
Prostituée		

Le creuset des héros.
Que ce soit au sein des endocities, domaine de prédilection du Nécrorêve instillé par les Techno-Technos, ou de nombreux autres lieux de vie humaine, il est une notion de valeurs qui motive certains individus à se surpasser, à vivre en harmonie avec leurs convictions et à se rapprocher, chaque jour davantage, d'un idéal de perfection. Cette philosophie est appelée Code d'honneur, car elle fait appel aux plus nobles sentiments et constitue, aux yeux de ses adeptes, une véritable obligation morale.
Il en existe plusieurs, comme le Code Fuga, qui prône une certaine forme de lâcheté et les vertus de la fuite, ou le Code Veritas, qui pousse en quête de vérité et de dénonciation des secrets - mais tous semblent conduire leurs adeptes vers une illumination spirituelle et un accomplissement total.

La Société

« Car l'homme est un insecte, et l'univers sa ruche. »
Les Versets de Renovalh, II.5.

La Vie Quotidienne

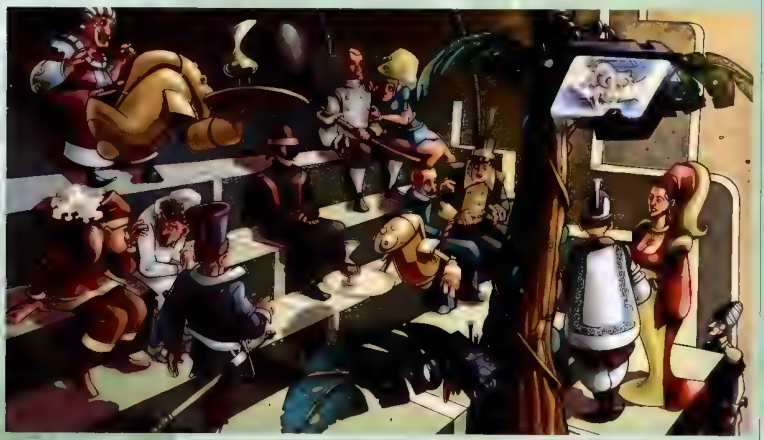
« Les archives impériales sont vraiment fascinantes... Imaginez un peu, à l'époque de Terra Prima, les hommes croyaient que la vie avait une valeur ! J'ai cru qu'ils vendaient leurs enfants, au début, mais même pas : ils trouvaient simplement la vie...importante. »

–Un boutiquier de l'anneau vert.

Dans l'univers incroyablement fourmillant du Méta-Baron, le quotidien peut prendre bien des aspects. En effet, la vie dans une endocity n'a quasiment rien à voir avec celle que l'on mène sur une planète pionnière indomptée des secteurs encore sauvages de l'Exofrange. Dans un monde macrocosmique qui embrasse l'intégralité des réalités possibles et imaginables, d'un bout à l'autre de l'univers et même au-delà, les modes de vie ne pouvaient qu'être placés sous le signe de la plus grande diversité. Même au sein d'une catégorie donnée de mondes, telle que les Maganats, l'isolement dans l'espace, l'épanouissement de mœurs purement locales et l'attachement à des formes protocolaires originales ont donné naissance à une palette d'usages et de comportements d'une richesse inouïe. Ailleurs, ce sont les conditions particulières du milieu ambiant, et les contraintes qu'il impose, qui ont façonné des habitudes de vie tout à fait spécifiques. Même dans les milliers d'endocities disséminées dans le cosmos, où l'on pourrait croire que l'uniformité règne, on assiste à l'éclosion de modes et de pratiques inédites et atypiques.

Aussi riche et varié soit-il, l'univers présente un certain nombre de caractéristiques générales que l'on retrouve partout. Déjà, le fait qu'il soit placé sous une seule et unique autorité, celle de l'Emperoratriz Janus-Jana, contribue à lui conférer un certain vernis d'homogénéité. L'ombre tutélaire de la lignée des Trans-Bourbons formate les jeux de pouvoir sur tous les mondes de l'univers. Mais ce n'est pas tout, puisque tous les groupes et factions d'un certain poids s'efforcent eux aussi d'imposer leur marque au plus grand nombre. Les représentants du culte Techno-Techno sont présents d'un bout à l'autre de chaque galaxie, et avec eux les Marchands qu'ils contrôlent, mais c'est le cas aussi des Commerçants de l'Ekonomat, si bien que les peuples des Planètes Coloniales les plus reculées, comme les habitants des

Wooozzzaaaa !!! Bienvenue chez vous, chers TV-Addicts !! – Diavaloo.



endocities ou des Maganats, partagent une langue commune, consomment les mêmes produits, et puisent à une même source de références : l'hypertélé.

Et les facteurs d'unité ne s'arrêtent pas là. En effet, toutes ces populations dispersées sur des milliards d'années-lumière ont un jour ou l'autre l'occasion d'éprouver un sentiment d'appartenance à une même communauté. Par exemple, qu'une horde galacto-barbare, une troupe de pirates énervés ou une nuée de vaisseaux aliens inamicaux vienne à déferler sur un système, et immédiatement ses habitants se rappelleront qu'ils sont aussi les sujets d'un Empire doté d'une force de frappe efficacement dissuasive. A sa manière, l'Endogarde contribue autant que n'importe quelle ambassade à rappeler aux uns et aux autres qu'ils appartiennent à un même ensemble. Et dans une certaine mesure, les sombres vaisseaux et les inquiétantes silhouettes des dignitaires Techno-Technos dissimulés derrière leurs verres opaques produisent le même effet. Par leur omniprésence, ils rappellent partout que cet univers est l'Empire de Janus-Jana.

Alors bien sûr, que les soucis d'étiquette des uns, les considérations politiques des autres, les préoccupations matérielles immédiates de la plupart, et les courtes vues de l'énorme majorité donnent à penser que la vie quotidienne ici n'a forcément rien à voir avec ce qu'elle est ailleurs, ne remet pourtant pas en cause le fait qu'un faisceau puissant de références communes cimente la mosaïque aux dimensions dantesque qu'est l'univers. Et celui-ci devient un ensemble sinon harmonieux du moins cohérent, dans lequel tout citoyen de l'Empire retrouve des marques connues qu'il soit perdu dans les sous-sol d'une endocity, en mission de représentation sur la planète d'apparat d'un Maganat, ou à la dérive dans quelque comptoir avancé sur une planète prionnière.

Bien sûr, il y a des nuances selon que l'on est dans les tréfonds de Terra 1314, à la cour sur Planète d'Or ou en visite sur une planète coloniale, et que l'on fraye avec un Mono-Duc condescendant de l'Archi-noblesse, un comploteur exalté du clan de quelque Kamar ou un quidam amorphe zombifié par l'hypertélé, mais il existe tout de même un certain nombre de choses qui demeurent constantes dans presque tous les cas de figure.

Arts, culture et sports

L'art est mort. En revanche, les prétentions artistiques sont toujours vivaces, et il existe un marché très florissant sur lequel s'échangent, pour des millions de kublars, des amas colorés de formes diverses, pompeusement baptisés « œuvres ». Dans les niveaux supérieurs, la tendance lourde reste au clinquant, avec des productions qui ferait passer les pires réalisations « kitch » de Terra Prima pour des merveilles absolues. Si l'art est mort, autant dire que la culture est à l'agonie. La production intellectuelle n'a d'intérêt que si elle trouve des applications. C'est pourquoi les mentreks sont les seuls à œuvrer dans ce domaine, avec un talent quelque peu « mécanique ».

En revanche, côté sports, la fascination des habitants de Terra Prima a survécu, et s'est même considérablement développée. Le sens de la compétition s'est exacerbé, au point que les milliers d'épreuves organisées chaque jour débouchent inévitablement sur presque autant de morts violentes. Mais c'est la dure loi du sport, et le succès des chaînes spécialisées de l'hypertélé est à ce prix. La mortalité des sportifs et autres « athléto-comédiens » est d'autant plus grande que la prise de toutes les substances dopantes imaginables est vue d'un très bon œil. Le spectacle avant tout…

Alimentation

Dans tous les coins de l'univers, dans l'espace, dans les stations orbitales et sur absolument toutes les planètes, tous les hommes se nourrissent. Mais ils ne mangent pas tous la même chose. De tous les domaines susceptibles de présenter une certaine uniformité, c'est incontestablement dans celui-ci que s'exprime la plus large diversité. On ne mange pas la même chose au sein d'un Maganat agraire où se pratique la paléo-agriculture et dans une endocity ou sur les planètes d'un Maganat industriel.

Court d'histoire.
Patrimoine artistique de l'Humanité, les paléo-œuvres produites au fil des siècles existent toujours, mais elles sont aujourd'hui conservées sur des supports qui en rendent la lecture aussi fastidieuse que vaine. Les rares étudiants qui s'y intéressent prennent en effet le risque de se noyer dans un fatras documentaire mortellement ennuyeux, et bien souvent détérioré, incomplet ou falsifié, ce qui ne pousse pas les nouvelles générations à se tourner vers leur propre patrimoine culturel.

Néanmoins, deux grandes tendances distinctes peuvent être dégagées. En fait, il s'agit des deux extrémités de l'éventail couvrant l'ensemble des options alimentaires : alimentation paléo-biologique d'une part et alimentation synthétique d'autre part. Sur les mondes préservés, ou archéo-passéistes selon les points de vue, certaines formes de cultures se pratiquent encore, et l'on peut donc y manger un large choix de préparations à base de légumes et de fruits, tous plus exotiques les uns que les autres. La richesse des faunes locales permet d'élargir encore le choix des menus. Cela dit, le degré de raffinement culinaire varie selon les milieux, et si la table des hauts dignitaires offre les plats les plus savoureux et les plus subtils, l'ordinaire des castes inférieures tient plus de l'infâme brouet que de toute autre chose.

Dans les endocities et sur les planètes dévorées par l'industrie, les mondes « multi-avancés » comme disent certains, les perspectives alimentaires sont moins riantes. Les possibilités d'approvisionnement en produits frais sont inversement proportionnelles à l'importance démographique. Et leurs populations sont colossales... Il y a bien quelques pratiques maraîchères hydroponiques, notamment dans l'anneau industriel des endocities, mais la couleur et le goût des cultures sont toujours pour le moins suspects. En fait, les protéines de synthèse produites par les usines pan-Technos forment la base de l'alimentation. Comme elles n'ont aucun goût, on peut leur donner absolument n'importe quel arôme, et même modifier leur consistance pour varier les plaisirs à l'infini. Bien sûr, avec des kublars, il est toujours possible d'importer à grands frais n'importe quelle douceur exotique.

A la carte.

Les nobles adorent manger la viande des animaux en voie de disparition - une pratique qu'ils qualifient de « furieusement tendance ». Lorsqu'on sait qu'ils paient ces denrées à prix d'or, les chasseurs n'ont qu'une hâte : exterminer les bêtes au plus vite pour mettre la survie des espèces en danger, et faire monter les prix..

Armes

Question armement, on peut se procurer à peu près tout ce que l'imagination créatrice des chercheurs Techno-Technos et des ingénieurs des grands Maganats industriels est capable d'inventer. Et la liste est longue.

Bien sûr, tout cela a un coût, mais pour peu que l'on dispose d'un budget suffisant, rien n'interdit de s'équiper comme un croiseur spatial.

En premier lieu, pour le commun des voyous, il y a les armes blanches standard et autres battes et gourdins, plus ou moins enrichis d'options - telles qu'une fonction Vibrachoc. Ces babioles sont accessibles absolument partout dans l'univers. A ce sujet, il faut souligner que de nombreux nobles, authentiques ou imposteurs, aiment à parader avec une ou plusieurs épées à la ceinture. Pour les clients plus sérieux, ou plus entreprenants, d'autres articles sont disponibles sur le marché. Il y a tout d'abord la gamme des armes à feu, pistolets de défense, modèles Viper et autres. Le tout-venant classique.

Plus raffiné, mais plus cher, le laser est toujours apprécié des connaisseurs. Sa polyvalence et son efficacité font merveille puisqu'il vient à bout de tous les matériaux non équipés de dispositifs calo-dispersants. Cela dit, il présente le double inconvénient d'être facilement détecté et de donner lieu à des sanctions immédiates particulièrement dissuasives : exécution sans sommation.

Enfin, pour les ambitieux, il y a le nec plus ultra : missiles OKO, bombes Rémora, mines négatives, soniques lourds et de poing pour le combat en atmosphère (suprêmement destructeurs, capables d'annihiler tous les blindages dès que les trains d'onde entrent en résonance avec les matériaux), armes au plasma efficaces dans l'espace extra-atmosphérique (armes de poing, fusils et armes lourdes) et, merveille des merveilles, le multicogan, compact et facile d'emploi, qui combine tous les principes destructeurs (laser, énergie plasma, projectiles multi-calibres, grenades). Avec sa cadence de tir hallucinante, il confère à chaque homme qui en est équipé la force de frappe d'un commando standard - soit celle de 50 hommes. Evidemment, ces petites choses sont absolument indisponibles dans le commerce officiel. Ceux qui les vendent sont en général en délicatesse avec les autorités, et les prix qu'ils pratiquent sont pour le moins élevés.

Malgré leur dangerosité, les armes sont omniprésentes dans l'univers. Plusieurs causes expliquent ce phénomène. Primo, sur les Planètes Coloniales et les Maganats, l'existence de forces

militaires locales autonomes justifie la présence d'armes en tous genres et en grandes quantités. Secundo, un grand nombre de Maganats sont producteurs d'armes pour l'Endogarde. Sous l'égide technique des Techno-Technos, ils fabriquent des engins de guerre, dont une part non négligeable disparaît directement dans les circuits parallèles. Tertio, dans les endocities, les autorités ferment les yeux sur l'équipement guerrier des groupes contestataires, tels que les anarco-psychotiques, dès lors que cela permet d'assurer une animation « saignante », sans véritablement mettre en péril l'équilibre politique. Enfin, partout dans l'espace, d'énormes quantités d'engins divers - lasers de forage, balistes poly-magnétiques, etc. - et de nombreux composés détonants peuvent être détournés de leur usage premier pour des finalités hyper-destructrices.

Enfin, ce point ne serait pas complet sans une rapide évocation des vecteurs de très grande létalité (générateurs d'ondes Biokill ou Biocidex, faisceaux hypra-dessicants et autres, capables d'éradiquer toute vie dans des secteurs entiers du cosmos), dont se sont dotées en secret certaines des grandes factions telles que l'Endogarde, la Sainte Eglise Industrielle et même l'Ekonomat.

Commerce

A l'échelle intergalactique, les échanges sont dominés par la Guilde des Marchands Impériaux - une émanation de la Sainte Eglise Industrielle - et les Commerçants de l'Ekonomat. Ce sont eux, et eux seuls, qui traitent l'ensemble des importations et exportations de matières premières, comme de tous les produits rares présents uniquement sur certaines planètes.

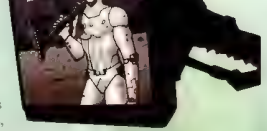
En revanche, au plan local, même si elle n'est explicitement encouragée par les autorités, l'initiative privée n'est pas non plus réprimée. Il faut tout de même qu'elle reste dans certaines limites, et ne connaisse aucune expansion majeure, si elle ne veut pas encourir les foudres et les rigueurs d'une administration tatillonne et omniprésente. Concrètement, cela signifie donc que l'on peut grignoter un plat étrange dans une gargote tenue par un aimable cuisinier originaire d'Aldébaran V, boire un verre dans un bar louche dont le patron est activement recherché par la milice de sa planète d'origine, ou encore se procurer diverses bricoles dans une boutique, ou un comptoir, géré par quelque aventurier voyageur.

Dans les endocities, la densité des échoppes est plus grande que sur les autres planètes, mais celles-ci sont plus étroitement contrôlées. Sur les planètes des Maganats et les Planètes Coloniales, une forme relativement importante d'artisanat s'est épanouie. Elle n'assure pas la fortune galactique à ceux qui la pratiquent, mais leur permet d'atteindre une certaine opulence. Selon les particularités locales, de très nombreuses activités spécialisées ont ainsi vu le jour, et l'on peut très bien acquérir, ici, le fruit du travail d'artisans et façonniers extrêmement habiles, et là les produits et sous-produits d'animaux étranges élevés pour leur viande et leur fourrure.

Communications

Communiquer dans cet univers cyclopéen n'est pas simple. Néanmoins, grâce à la maîtrise des plages extrêmes des poly-hyperfréquences (une découverte Techno-Techno qui a immédiatement débouché sur des milliers d'applications), tous les mondes habités vivent de manière quasi synchrone. Techniquement, tous les faisceaux émis dans l'espace sont séquencés en trains logiques multi-cryptés, capables d'emprunter sans supports matériels les Techno-Tunnels, puis diffusés aux quatre coins de l'univers par des Relais Hyper-Véloces (RHV). Ainsi, les émissions de l'hypertélé peuvent être vues simultanément par des millions de milliards de spectateurs à des millions d'années-lumière de distance. Bien entendu, certaines plages sont strictement réservées aux communications officielles - Endogarde, StellComm, etc. - et les Maganats les plus riches ont acheté des fréquences, désormais réservées à leur usage exclusif.

A une échelle plus locale, sur une planète ou au sein d'un même système, l'utilisation des fréquences standard est libre - c'est donc le niveau technique des installations et dispositifs d'émission et réception qui fait la qualité des communications. Sur les mondes les mieux équipés, l'excellence technique est telle que l'on peut tout à fait mener une conversation avec une représentation holographique d'un correspondant à des millions ou des milliards de kilomètres, tout comme s'il était physiquement présent au même endroit. En revanche, certaines Planètes Coloniales ou pionnières parmi les plus



Calculs de rentabilité. De manière générale, l'armement d'attaque est nettement privilégié au détriment des défenses - un fantassin coûte en effet moins cher qu'un bouclier protonique ! Seuls l'Empire et l'ordre Techno-Techno disposent de systèmes de défense efficaces. Les rares armures dignes de ce nom sont plus des combinaisons, pourvues de boucliers et d'écrans protecteurs destinés à contrer les radiations, le froid et les agressions des milieux hostiles que les armes technologiques et les projectiles...

rustiques disposent tout juste de terminaux de communications vidéo, familièrement appelés « vidcom ».

Dans les endocities, les terminaux dernier cri abondent, mais surtout dans les niveaux supérieurs. Dans les tréfonds, trouver un terminal public vidcom en état de marche relève de l'exploit. Bien sûr, la majorité des habitants possède un terminal personnel portable de communications - appelé « perscom » -, mais ces appareils ne garantissent aucune confidentialité. D'ailleurs aucun brouilleur électronique n'est vraiment sûr. Le mieux pour être discret reste encore de parler par allusions ou selon un code anodin qu'aucune machine ne peut vraiment saisir.

Au niveau supérieur ultime des communications, les Techno-Technos ont mis au point un gigantesque réseau universel, absolument invisible et indécelable, qui leur permet de communiquer instantanément dans les dizaines de milliards de galaxies en agissant directement sur la mémoire de l'univers.

Cultes, rites et croyances

A l'échelle de l'univers, le credo suprême, celui qui motive tous les complots et représente l'espérance, c'est le mythe de l'Androgyne parfait. Depuis la nuit des temps, bien avant que Terra Prima ne devienne qu'un obscur souvenir dans la mémoire collective, l'humanité plaçait déjà ses espoirs dans la venue d'un être associant les vertus du principe mâle et du principe femelle. Aujourd'hui, si la certitude d'un Âge d'or imminent s'estompe, la mystique de l'Hermaphrodite conserve toute sa force. Mais le temps l'a transformée, et elle n'est désormais qu'une source de pouvoir et de légitimité. Les Shabda-Oud ne rêvaient-elles pas de mettre au monde un être double capable de dominer l'univers ? Et dans l'ombre, d'autres puissances oeuvrent elles aussi à sa venue. Pour sa part, à défaut d'une véritable foi, l'Eglise pan-Techno pratique un culte extrêmement ritualisé. L'ordre est hyper hiérarchisé, et la vie des adeptes est structurée autour de nombreuses obligations et cérémonies.

Mais l'univers est vaste, et il existe quantités d'autres formes de croyances et de rites. Sur les mondes plus éloignés, pour supporter les tourments de la vie ou simplement étancher la soif mystique inhérente au cœur des hommes, les populations développent volontiers des croyances, des cultes et des rites en abondance.

Décadence et corruption

S'il y a deux mots qui ont pris tout leur sens ces dernières dizaines de milliers d'années, ce sont bien « décadence » et « corruption ». Le développement et l'expansion de l'humanité n'ont certaine-ment pas été dans le sens d'un approfon-dissement des qualités que l'on prête généralement à la nature humaine, mais plutôt dans celui d'un renforcement de ce qu'il y a de plus bassement humain en l'homme. Total et conclusion, jamais les appétits de pouvoir n'ont été aussi aiguisés, et jamais ceux qui détiennent une parcelle de pouvoir ne l'ont exercé avec une telle morgue envers les plus faibles - et une telle détermination à en abuser.

La décadence est partout. Visible malgré l'apparat y compris au sommet de l'Empire, notamment à la cour, dans l'entourage de l'Empereoratrix, où l'on rivalise d'ingéniosité pour se vautrer dans la débauche en foulant aux pieds jusqu'au plus petit sentiment de morale, elle s'étale monstrueusement sur tous les mondes, et prend même une dimension particulière dans les endocities. Paradoxalement, les chastes Techno-Technos, avec leur discipline et leur rigueur, font presque bonne figure par comparaison. Mais quand on connaît leurs buts secrets...

Ici et là, la grâce et la beauté surgissent parfois chez un être. Mais le Nécrorêve veille et, rapidement, les bas instincts puissamment flattés s'épanouissent et donnent leur pleine mesure. Cette dissolution systématique du goût de l'effort, de l'exigence et des aspirations élevées se traduit par une disparition du sens du beau et de l'esthétique chez la plupart des êtres, qui se complaisent alors dans un état de satisfaction béate. Aujourd'hui, l'art est mort, et seul compte la satisfaction immédiate des plaisirs les plus bas.

La corruption est générale chez tous ceux qui ne sont pas soumis au contrôle étroit d'une machine incorruptible. Car la chair bio est faible : elle

Le Culte neuro-émotionnel.
Au sein des endocities, toute tentative d'élévation spirituelle est immédiatement pervertie, car officiellement, les religions n'offrent qu'une façade et aucune profondeur. Toutefois, il est une religion qui survit en secret, au sein des plus castes les plus basses et des populations parias : le Culte neuroémotionnel. Cette foi totalement passeiste est fondée sur un paléo-sentiment aujourd'hui pratiquement oublié : l'amour.

s'amollit et se corrompt. Ainsi, s'il est aussi vain que suicidaire de proposer des kublars à un Endogarde contre un service, la chose peut tout à fait être tentée avec un agent du StellComm, un intendant au service d'un Maganat, ou tout autre personnage humain - et faible - de l'univers.

Drogues, alcools et hallucinogènes

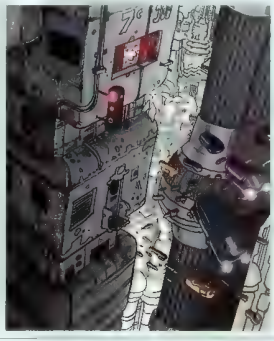
Ou « Ouisky, SPV et homéoputes », le triptyque du bonheur en ces bas mondes. Sous le règne de Janus-Jana, les comportements qui paraissaient choquants aux paléo-habitants de Terra Prima, ont désormais droit de cité et sont même encouragés. La consommation régulière et excessive d'alcool fait partie de la norme sociale, tout comme l'absorption de produits psychotropes. Il existe même des drogues « officielles », le SPV et le Dark Cocalfol, dont la production et la distribution sont assurées par les autorités, au moins dans les endocities. Ces substances synthétiques peuvent se fumer, être injectées, ou encore être ingérées par toutes les voies naturelles. Leurs effets sont puissants, mais sans grande surprise. Elles procurent l'oubli et une certaine relaxation. En revanche, elles ne permettent pas d'accéder à de nouvelles dimensions mystiques.

Mais la gamme ne s'arrête pas là, et l'on trouve de nombreux autres produits, synthétiques ou naturels (dans ce dernier cas, uniquement sur les planètes où subsiste une forme de flore ou de faune), qui procurent divers effets relaxants, curatifs, sédatifs, excitants, tonifiants, hallucinogènes ou carrément mystico-psychotropes. Parmi les substances les plus courues, il faut citer la Guanaguachca, la drogue liquide favorite des pirates, ou encore la Tranka, qui présente des propriétés régénératrices tout à fait intéressantes.

En tout cas, les drogues ne tombent plus sous le coup de la loi, et nul n'est poursuivi pour en avoir consommé. Mais ce qui pourrait passer pour la conquête d'un espace de liberté, s'inscrit en fait dans le schéma général d'un vaste complot. Les foules béates et endormies sont plus faciles à manipuler. Avec l'assentiment de l'Empire, les Techno-Technos déversent donc à la tonne leurs molécules miracles sur des populations qui entrent ensuite, le sourire torve et l'œil vitreux, de leur plein gré dans le Nécrorêve.

Logement

Dans un univers où coexistent d'incroyables quantités de mondes divers, inutile de dire que l'habitat peut prendre bien des formes. Des tentes de téflo-fibres et autres structures légères utilisées par les prospecteurs sur les planètes pionnières, aux palais ruisselants d'or et de marbre de Marmola des riches Maganats, en passant par les masures rustiques des tenants de la vie au grand air sur certaines planètes archéo-passéistes, ou les



La chaîne alimentaire. Dans les endocities, l'anneau supérieur est toujours ravitaillé en premier. Les restes passent ensuite au niveau immédiatement inférieur - et ainsi de suite jusqu'au plus profond du puits. Tout en bas, même les conservateurs alimentaires arrivent périmés.

minuscules conapts bourrés d'appareils clinquants encastrés dans des meubles de téflormica, le choix est vaste... Pour ne rien dire des formes plus rares d'habitats, telles que les termitières de jade qui forment le palais de la famille du Khama Ming, ou les constructions troglodytiques où s'entassent des hordes de créatures humanoïdes inférieures sur certains mondes.

Cela dit, une chose est sûre, c'est que partout où règne la loi de l'Empire, la qualité du logement dépend de la quantité de kublars que l'on peut y consacrer. Dans une endocity, quatre ou cinq kublars permettent de passer une nuit à l'abri dans un taudis, mais pour peu que l'on puisse dépenser 10 000 kublars, ce sont les fantastiques suites des niveaux supérieurs, dotées de toutes les commodités technologiques assorties d'une touche de raffinement, qui ouvrent grandes leurs portes.

Coût du logement (en kublars par jour)

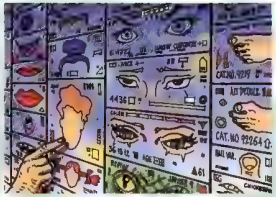
Logement	D'occasion	Courant	De luxe
Anneau d'Or (conapt)	1 700	2 500	5 000
Anneau blanc	-	-	-
Anneau d'argent (conapt)	170	250	500
Anneau bleu (conapt)	35	50	100
Anneau vert (conapt)	5	10	25
Anneau rouge (conapt)	Variable	Variable	Variable
Anneau primal	-	-	-
Sub-Anneau (conapt)	2	3	4
Anneau noir (conapt)	0,5 à 100	1 à 100	2 à 100

Logement	D'occasion	Courant	De luxe
Astéroïde privé	Variable	Variable	Variable
Astrhôtel classe A	10 000	25 000	50 000
Astrhôtel classe B	100	250	500
Astrhôtel classe C	10	25	50
Planète classe A	3 à 1 000	7 à 2 500	15 à 5 000
Planète classe B	2 à 100	4 à 250	10 à 500
Planète classe C	2 à 10	3 à 25	5 à 50
Planète-paradis classe A	1 800	2 500	5 000
Planète-paradis classe B	180	250	500
Planète-paradis classe C	35	50	100
Station orbitale privée	Variable	Variable	Variable
Station orbitale civile	3 à 1 000	7 à 2 500	15 à 5 000

La chasse urbaine. C'est un loisir auquel nombre d'habitants des endocities aiment à s'adonner. Le principe est simple : les citoyens humains ayant obtenu le permis idoine sont autorisés à éliminer, par tous les moyens possibles, les mutants mineurs qui s'aventurent hors de leur quartier attitré, le GTO, ou ceux qui ne respectent pas les horaires de sortie imposés - les chasseurs qui outrepassent les termes de leur autorisation bénéficient toutefois d'une grande mansuétude... Le succès de la chasse urbaine est tel que de nombreuses planètes en ont repris le principe, en l'élargissant à d'autres catégories d'individus - déviants, parias, etc.

Loisirs et divertissements

Là où la vie est dure, âpre et austère, les occasions de s'amuser sont rares. Dans certains coins de l'univers, une rasade de Ouisky est bien



souvent la seule distraction possible. Mais ce sont là des conditions extrêmes. Car dès que la présence humaine atteint une certaine concentration, elle est systématiquement accompagnée du minimum vital en matière d'amusement : l'hypertélé. Ah, l'hypertélé et ses cohortes d'animateurs guilleretz ! C'est du bonheur pour tous ! Des journées entières d'avachissement, les yeux écarquillés, plus rouges que des hyper-rubis, la bouche ouverte, la bave aux lèvres et...le cerveau vide.

Si elle assure la paix dans les endocities et toutes les concentrations urbaines de l'Empire, l'hypertélé n'est toutefois pas la seule forme d'amusement. Les combats à mort, le ball-trap sur suicidés, les paris sur le nombre de victimes des catastrophes, la chasse aux mutants et toutes sortes d'atrocités festives permettent également de se détendre. Pour les privilégiés des niveaux supérieurs, et les riches nobles dans leur fief, il existe encore d'autres loisirs, plus sophistiqués. Grand classique, les orgies et autres séances de débauche, ou l'on engloutit d'invraisemblables quantités de nourriture, boissons et substances diverses, et où l'on explore les territoires du stupre et de la luxure jusque dans leurs limites les plus extrêmes. Mais il y a aussi la chasse à cour avec traque de serfs et manants, et puis surtout la guerre. L'Empire tolère les petits conflits locaux - « ça fait des débouchés pour l'industrie, et c'est divertissant. »

Enfin, à la cour, on se divertit avec raffinement et cruauté. Quelques raouts d'ampleur galactique - tels que les paléo-guerres de religion -, pour rappeler à l'univers où est la puissance, et une multitude infinie de manifestations où l'on peut médire, s'enivrer, parader, comploter et, pourquoi pas, empoisonner ou assassiner discrètement.

Homéoputes

Fruit du génie créatif des Techno-Technos, les homéoputes constituent le summum en matière d'instruments hédonistiques. Véritable menu au choix, l'homéopute est un concept dans lequel le client sélectionne chacun des paramètres physiques de celle avec qui il veut prendre du

plaisir. Il existe une infinité de combinaisons possibles, puisque tous les organes et caractéristiques physiologiques peuvent être combinés. Cette bourse aux fantasmes peut répondre à tous les désirs, même les plus saugrenus - l'unique organe standard est le cerveau, tous les autres étant au choix de l'utilisateur. Les homéoputes combinent les techniques téflo-génétiques les plus avancées et ne se limitent pas uniquement aux individus femelles - des modèles mâles, mutants, animaux et même aliens sont également disponibles.

Le marché des homéoputes coexiste avec une prostitution classique.

Marché noir et contrebande

Tout se vend et tout s'achète. Tout se fabrique, ou peut se fabriquer, et la nature généreuse a créé d'incroyables quantités d'organismes vivants, animaux et végétaux, de minéraux et de ressources diverses. C'est donc presque de la mauvaise volonté si les étals sont mal approvisionnés. Oui mais voilà, le commerce et les échanges représentent un instrument de pouvoir, un puissant levier pour amasser des fortunes et contrôler les masses. Et c'est pourquoi le commerce officiel est aux mains de la Guilde des Marchands Impériaux, émanation de la Sainte Eglise Industrielle, ou des Commerçants de l'Ekonomat.

Là où il y a de l'argent à faire, l'homme sait toujours faire preuve d'imagination. Aussi le commerce parallèle est-il très florissant. Etant illégal, il n'est cependant pas sans risques - pour le vendeur comme pour l'acheteur, puisque la qualité des produits n'est pas garantie et qu'il n'y a pas de service après-vente.

Dans les endocities, en tant que vecteur de propagation du Nécrorêve, le commerce illégal des drogues, des armes et autres instruments de plaisir, se fait avec la quasi-bénédiction des autorités. En revanche, dans l'espace, la contrebande ne bénéficie pas de la même mansuétude. D'ailleurs, les pirates et contrebandiers sont lourdement armés, et les accrochages avec les patrouilles du StellComm, des armées locales - ou pire, de l'Endogarde - sont redoutablement violents. Sur les planètes des Maganats, tout dépend de l'humeur du seigneur local, et si certains trafiquants s'en tirent à bon compte, d'autres finissent écorchés vifs.

Médecine et soins

Plus de trente mille ans après le paléo-Prophète, comme à toutes les époques de la vie sur Terra Prima, la santé est un bien précieux qu'il importe de conserver. Sous le règne de Janus-Jana, jamais l'homme n'a disposé d'autant de possibilités pour surmonter les dommages physiques et les maux de toutes natures. Mais il faut dire aussi que jamais les occasions de se faire du mal n'ont été aussi nombreuses. Les plus aventureux sont toujours à la merci d'un virus mutant ou d'un nouveau bacille inconnu. Les plus fougueux risquent à chaque instant d'être brûlés, perforés, découpés, mutilés ou simplement étripés. Mais les plus casaniers ne sont pas à l'abri, puisque les conapts peuvent être pris pour cible, l'abus de SPV mélangé au Cocalfol peut griller les neurones, et les homéoputes peuvent être investies par des parasites psycho-émotionnels qui les transforment en organismes tueurs.

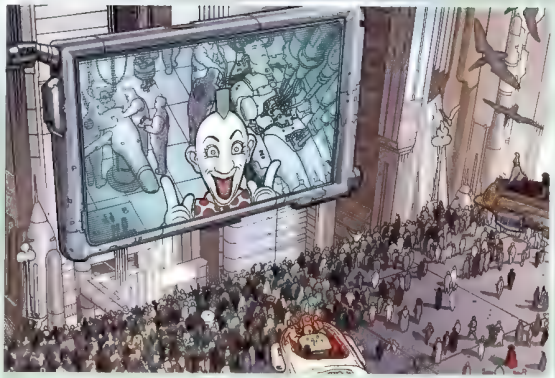
Alors que faire si l'on est malade ou blessé ? Eh bien encore une fois, tout dépend des moyens dont on dispose. Si l'on a qu'une poignée de kublars, mieux vaut acheter du Ouisky et du SPV. Mais si l'argent n'est pas un souci, les rob-chirurgiens des services de santé, de l'anneau blanc dans les endocities, ou de Planète-Hôpital, peuvent certainement faire des miracles. Néanmoins, leur devise étant « Mieux vaut couper que guérir », il peut être prudent d'essayer de se procurer des médicaments et de contacter un mentrek déplombé, ou de s'en remettre aux connaissances phytothérapeutiques de quelque peuplade paléo-mystique sur une planète lointaine.

Médias

Avec un réseau de communications multi-galactiques, les médias sont bien évidemment omniprésents dans l'univers. Il faut vraiment habiter aux fins fonds du désert d'une planète abandonnée dans un système maudit pour être isolé de l'influence médiatique. Mais l'étendue de la couverture n'est pas synonyme de diversité. Certes, il existe une infinité de chaînes et canaux, mais tous se font l'écho de la parole officielle de l'Empire, et même les émissions de divertissement proclament la plus grande gloire de Janus-Jana.

En outre, au-delà de la soumission des médias au pouvoir, il ne faut pas perdre de vue qu'ils sont l'instrument des détenteurs de la puissance technologique, les Techno-Technos, et donc le vecteur de propagation de leur influence. Ainsi, l'émission *People for Nobody*, qui tourne en rotation lourde sur le canal 3231, est le parfait exemple de la manière dont ils diffusent lentement leur poison mortel - le Nécrorêve - dans l'esprit des millions de milliards d'habitants de l'univers. A l'heure où l'on pourrait croire que la technologie affranchit l'homme des servitudes, il apparaît qu'elle en tisse d'autres, bien plus funestes encore.

Cela dit, tout espoir n'est pas forcément mort car, ici et là, mais trop rarement encore, certains s'efforcent d'alerter, d'avertir et d'informer. Ces fidèles d'une ligne de conduite connue sous l'appellation Veritas - dont le mot d'ordre est « Le monde a le droit de savoir » - œuvrent donc à traquer partout la vérité et à alerter l'univers dans l'espoir de le réveiller. A cette fin, ils mettent sur pied des circuits parallèles et informels de diffusion de l'information, mais leur tâche est rude et leur chemin semé d'embûches.



Modes et habitudes vestimentaires

Au rayon vêtements, inutile de préciser que le choix est aussi vaste que l'univers lui-même. Tout ce que le plus intoxiqué des paléo-créateurs de Terra Prima aura pu rêver un jour, sous l'effet stimulant et hallucinogène de quelque champignon mexicain, n'est rien à côté de ce que l'on peut voir dans l'Empire. Néanmoins, même dans ce tourbillonnement froufroutant et chamarré, on peut identifier trois grandes tendances nettement distinctes.

Tout d'abord, à tout seigneur tout honneur, il y a le style haute noblesse, celui qui prévaut à la cour sur Planète d'Or et au sein des Maganats les plus huppés. Inventif et même fantasque, il marie avec un succès relatif les atours de la Renaissance sur Terra Prima aux fibres, éléments et matériaux les plus novateurs. Les extrêmes les plus farfelus ont tous été tentés, mais la faute de goût est le risque suprême, et les langues les plus perfides s'ingénient à décrier ce qui hier encore mettait tout le monde d'accord.

Ensuite, omniprésent, il y a le style vêtement de travail et de combat. Il règne sans partage sur les planètes pionnières, guerrières et industrielles, dans les stations d'exploration, les navires marchands et les vaisseaux de combat, et plus ou moins partout où les hommes s'adonnent au labeur et se livrent bataille. Mais tout pratique qu'il est, il jure et fait désordre dans les endocities (hors niveaux industriels), sur les planètes des Maganats - et, faut-il le préciser, sur Planète d'Or.

Enfin, reconnaissable entre tous, il y a le style strict, presque psycho-rigide, de la tenue des Techno-Technos, que le port de lunettes fumées ne parvient pas à rendre décontracté...

Mortalité

La mortalité n'est ni fluctuante ni maîtrisée, ni variable ni pondérée - elle est tout simplement... élevée. C'est même le moins que l'on puisse dire. A une époque où l'on peut vivre plusieurs centaines d'années standard, où la science permet de régénérer les organismes, la chirurgie de remplacer les organes défectueux, et la pharmacie d'ignorer les attaques microbiennes, et bien... l'on meurt beaucoup. En fait, lorsque l'aube pointe, les chances de voir le crépuscule ne sont pas bien grandes. Et selon qui l'on est et où l'on se trouve, elles peuvent même être nulles.

Plusieurs causes expliquent ce phénomène. Tout d'abord, s'il existe effectivement des méthodes et secrets de grande longévité, leur prix les rend inaccessibles au commun des mortels. La vie humaine, en revanche, n'a pas grande valeur. Les nobles puisent allègrement dans les gisements de population, pour des travaux de forçat, ou simplement leur bon plaisir. Mais ce n'est pas tout, car il y a aussi les épidémies, les expériences, les guerres et le commerce - autant d'activités mortelles. Enfin, dans cet univers sombre où la neurasthénie est omniprésente, le suicide est devenu un nouveau moyen d'expression et, à en croire certaines de ses manifestations, une véritable forme d'art.

Coûts divers
(en kublars)

Nourriture diverse

Collation de lézard cru (2.5cl)	30
Jus de polyvaran (2.5cl)	25
Caviar de sirène de Geidig (10g)	100
Bio-vitasteak (100g)	10
Lait d'éléphantodonte (1L)	3

Drogues

Lupium délicieux (la dose)	5
Silo-amphés (la dose)	3
S.P.V. (la dose)	5
Guanagouachka (1L)	10
Nia-Nam (la dose)	6
D.S.T. (la dose)	4
Huile de m.j. carnavore (la dose)	7
Ouisky artisanal (1L)	2
Méga-Antibio (10)	2

Nécrorêve

Action des forces avilissantes de l'univers, le Nécrorêve plonge ceux qui en subissent les effets dans un état d'abrutissement et de profonde hébétude. Le Nécrorêve se propage par l'hypertélé, les drogues, la manipulation et l'oppression. Son but ultime est de réduire à néant les idéaux, mais aussi l'espoir et l'amour.

Le Nécrorêve est présent dans tout l'Empire, aussi bien dans les endocrines que sur les planètes des Maganats ou les Planètes Coloniales. Planète d'Or elle-même n'est pas épargnée, puisqu'il trouve, dans le cœur de ceux qui y résident, un espace où donner toute sa dimension.

Dès que l'on entre dans son champ d'action, que l'on tombe dans sa toile, les principes les plus fondamentaux sur lesquels reposent nos convictions les plus profondes commencent à vaciller. Le lent travail de sape est commencé. Les résolutions les plus fortes se délitent comme du sable dans le vent. Si l'exposition vient à durer, si l'on ne lutte pas à chaque instant contre son action insidieuse et persistante, la volonté s'amenuise et disparaît. Et l'on pourrait finir, les yeux vagues indéfiniment rivés sur la neige d'un écran vide. La vie serait partie et l'on ne serait plus que des créatures de la Ténèbre.

Niveaux technologiques

Près de trente mille ans après l'avènement de la lignée des Trans-Bourbons, la technologie a manifestement été portée à un niveau que même les auteurs les plus féconds de Terra Prima n'avaient jamais osé imaginer. Cela dit, pour l'univers en général, la technologie a déjà atteint son point culminant, et elle est maintenant entrée dans une phase de régression. Pour leur part, grâce à leur alliance avec la force noire - la Ténèbre -, les Techno-Technos ont accès à une source inépuisable de merveilles techniques, qui leur confère une place prépondérante au sein de l'Empire. Pour tout un chacun, ces merveilles restent toutefois parfaitement inaccessibles, alors même qu'on côtoie chaque jour quantités de machines et d'inventions qui sont autant de miracles. Mais si l'opulence technologique s'exprime, pour un Supra-Prince de l'Archi-noblesse, par une profusion de serviteurs mécaniques empressés, elle se traduira, pour le quidam lambda, par une multitude de rencontres avec des robfliks, des unités de rob-pompiers, et autres dispositifs automatisés de répression et de coercition.

Organes officiels

Pour la partie visible, l'autorité de l'Empire est représentée par le StellComm et l'Endogarde. Les agents du premier préconisent, réglementent, supervisent et font appliquer. Ceux de la seconde ne discutent pas. Ils cognent, et de manière plutôt définitive. Sur toutes les planètes de l'Empire, mais aussi dans les stations orbitales, aux abords des entrées des Techno-Tunnels, et dans les endocities, on trouve des bureaux du StellComm. En revanche, l'Endogarde n'entretient pas de délégations officielles - mais elle reste présente. Ses croiseurs sillonnent l'espace, et elle n'est jamais bien loin de n'importe quel point tiède susceptible de devenir chaud.

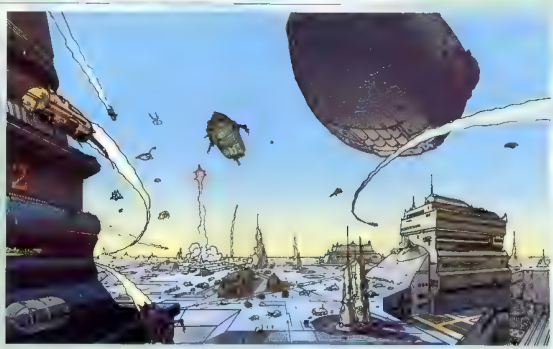
Sur les planètes des Maganats ou les Planètes Coloniales, on trouve un large éventail d'administrations diverses et variées. Les premiers s'en remettent à une structure sociale classique, avec une force militaire aux missions de police étendue, une administration dont la vocation est essentiellement fiscale, et des services - éducation, soins et autres - limités à la portion congrue. Chez les Coloniaux, la gamme est plus riche - ô combien. En fait, chez eux, l'imagination paraît servir exclusivement à inventer chaque jour des commissions, comités, hauts commissariats, délégations, et autres organes administratifs. Et une fois débridée, impossible de l'arrêter.

De manière générale, toutes les populations sont confrontées à des administrations lourdes, complexes et castratrices. La moindre initiative est immédiatement en butte à des difficultés : « Bien sûr que vous pouvez quitter l'endocity, mais avez-vous rempli le formulaire 27B-6 ? ».

Religion

Dans l'Empire, hormis la personne de l'Emperoratriz, auréolée d'une part de mystère, plus rien ni personne n'incarne véritablement le sacré, à l'exception bien sûr du saint kublar, révéré par tous. Malgré son nom, même la Sainte Eglise Industrielle n'a rien à voir avec ce qu'il était autrefois convenu d'appeler une religion. Bien sûr, les Techno-Technos cultivent une forme d'apparat et un goût pour le rite, qui les apparentent bel et bien à un culte. Mais ce qui a disparu, c'est la dimension spirituelle - aujourd'hui, seule subsiste l'apparence.

A sa manière, l'ordre Shabda-Oud, dans sa version survivante réformée, est l'un des rares



exemples de congrégation, soudée autour d'une foi, qui paie tribut à un être paré des atours d'une divinité. Dans le reste de l'univers, et surtout à mesure que l'on s'éloigne du centre du pouvoir impérial, il n'est toutefois pas rare de croiser toutes sortes d'individus qui professent leur croyance en une créature ou un principe. Leurs dogmes sont plus ou moins étayés par les faits, mais certains parviennent à rallier bon nombre d'adeptes à leur cause. A ce jour, aucune de ces manifestations culturelles n'a débouché sur une croisade, mais cette possibilité n'est pas à exclure, et il faut toujours s'attendre à tout.

Système monétaire

Le kublar est la monnaie officielle de l'Empire - elle a cours partout. Ainsi, même sur la plus retirée des planètes isolées, en lisière des confins barbares, une bourse garnie de kublars est un sauf-conduit, et la garantie de pouvoir acquérir pitance et subsistance. Un vaste réseau de banques et établissements de crédit, propriété exclusive de l'Ekonomat, irrigue tout l'univers. Ce puissant groupe occulte, qui a la main mise sur tous les rouages financiers, gère les avoirs de l'Empire et les investissements des Maganats et Coloniaux, et supervise tous les mouvements de fonds jusque dans la plus petite des galaxies. Chaque citoyen de l'Empire peut ouvrir un compte dans une banque, et disposer de son argent dans chacune de ses succursales, mais c'est là une commodité que seuls les plus fortunés utilisent véritablement.

Pour les personnes plus ou moins en marge, les services des banques peuvent se révéler à double tranchant. Certes, ils évitent les transports de grosses sommes, et donc les risques d'attaque de pirates, et permettent de payer au moyen de dispositifs sécurisés - grâce à un système de reconnaissance de l'iris de l'œil - et de se procurer de l'argent liquide, mais ils sont aussi l'ennemi absolu de la discrétion. En effet, les outils techniques sont si puissants que la traçabilité est instantanée. Pour celui qui veut se faire oublier, utiliser un compte en banque revient à se livrer aux autorités. Dans ce cas de figure, il faut alors trouver d'autres éléments, matériels ou non, susceptibles d'être négociés - minerais, gemmes, informations, etc.

Tabous et interdits

A une époque où la vie humaine a perdu toute valeur intrinsèque, le meurtre n'est plus véritablement prohibé. De même, la disparition de toute morale collective a levé un grand nombre des interdits que les contemporains de Terra Prima considéraient comme tabous. La débauche, la luxure et même l'inceste ont droit de cité, voire sont encouragés. La loi du plus fort édicte le droit, et aucune éthique ne protège plus rien ni personne contre les excès de toute sorte.

Toutefois, demeurent absolument proscrites les atteintes contre le pouvoir impérial et ceux qui l'incarnent. Médire de l'auguste personne de Janus-Jana, c'est prendre le risque de mourir dans les plus brefs délais. Si une certaine forme de rébellion est tolérée, pour les besoins du spectacle politique, elle ne doit en aucun cas aller jusqu'au sacrilège. L'Endogarde est vigilante, et les plus petites velléités sont réprimées. De la même manière, dans leur sphère d'influence, les factions les plus puissantes

Coûts divers
(en kublars)

Services divers
- Salaire moyen
  = *30Kl*
- Récompense pour délation
  = *50K + S.P.V. (10 doses)*
- Pari sur le nombre de morts
  = *5 X la mise*
- Pari sur le nombre d'organes détruits
  = *3 X la mise*
- Pari sur le nombre de membres détruits
  = *2 X la mise*

Amendes
- Meurtre par inadvertance
  = *300K*
- Meurtre par inadvertance d'un citoyen
  = *Mort ou remodelage (lobotomie)*
- Vol
  = *Mort ou remodelage*
- Suicide raté
  = *200K*
- Circulation en zone non autorisée
  = *Mort ou remodelage*

veillent à ce que soit toujours marqué le respect qui, selon elles, leur est dû. Ainsi, manquer d'égards envers un délégué Techno-Techno de grade inférieur, ou même à un nobliau de l'Infra-noblesse, peut avoir des conséquences extrêmes.

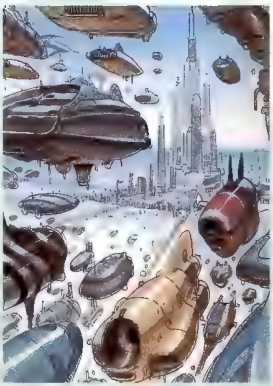
Transports

Certes, l'Empire est vaste, mais les moyens de transports existants permettent de se rendre absolument partout dans l'univers. On distingue trois grandes catégories d'appareils : les vaisseaux extra-atmosphériques, pour les déplacements dans l'espace, les appareils au sol, et les navires mixtes. Chacune d'elles comprend un large éventail d'engins.

Comme leur nom l'indique, les vaisseaux extra-atmosphériques ne pénètrent jamais dans l'atmosphère d'une planète. Leur taille va du gigantesque au colossal, de quelques centaines de mètres à plusieurs kilomètres. Aux abords des corps célestes, ils se mettent en orbite, et ce sont des vaisseaux de descente qui prennent alors le relais. Du point de vue de la propulsion, ils sont équipés de moteurs capables d'atteindre des vitesses supra-luminiques, pour le passage en hyperespace.

Au sol et dans l'espace atmosphérique, on utilise des appareils à effet de sol. Grâce à l'épiphyte, naturelle ou synthétique, ils annihilent l'action de la gravité, et permettent les déplacements en sustentation à quelques centimètres, à quelques mètres, voire à quelques centaines de mètres du sol. Les contraintes physiques de l'atmosphère limitent la vitesse des déplacements - même si l'épiphyte permet d'absorber des centaines de g d'accélération. A cause des frottements de l'air sur les coques, et des pressions imposées aux structures, les évolutions en atmosphère ne peuvent pas excéder la vitesse de Mach 5.

Les vaisseaux mixtes combinent ces deux principes. La plupart des vaisseaux privés sont de



ce type. D'une taille bien moindre que celle des vaisseaux extra-atmosphériques standard, le confort de leurs aménagements intérieurs est souvent au détriment de leurs performances pures, même si certains modèles très exclusifs affichent des capacités proprement sidérantes.

Posséder un vaisseau privé n'est pas à la portée de toutes les bourses, loin de là. En fait, seule la tranche très supérieure de la population peut se le permettre, mais de nombreuses organisations ont les moyens d'armer des vaisseaux. Pour leurs déplacements, les citoyens lambda empruntent les lignes régulières qui sillonnent le cosmos. Sur ces types de transports, les prestations sont une fois encore hiérarchisées puisque l'on dénombre pas moins de six classes différentes : méta-luxe, luxe, infra-luxe, standard, économique et rudimentaire.

Coût des Services (en kublars)	Occasion	Courant	De luxe	Marché noir
Hangar de vaisseau léger (par jour)	7	20	50	5 à 100
Hangar de vaisseau moyen (par jour)	15	35	150	10 à 300
Hangar de vaisseau lourd (par jour)	25	50	500	20 à 1 000
Homéopute	15	19	25	-
Hospitalisation (par jour)	10	20	150	5 à 100
Hospitalisation avec chirurgie (par jour)	20	35	250	10 à 200
Révision de vaisseau léger	30	50	200	25 à 150
Révision de vaisseau moyen	60	100	500	50 à 300
Révision de vaisseau lourd	150	250	1 000	120 à 800
Tunnel interstellaire	-	200	-	
Tunnel intergalactique		500	-	-

Les Endocities

« Les Aristos en haut, les endo-rats en bas, l'endocity, c'est vraiment le paradis ! »
–Comptme Aristo.

Partout dans l'univers, des milliers de planètes ont été saisies, pétries, éventrées, déchirées et dépecées, pour être ensuite livrées aux hordes humaines sans nombre. Les éléments bios se multiplient sans cesse, et il faut trouver toujours plus d'espace où les entasser. Dans son irrésistible marche expansionniste, la race humaine s'affranchit de toutes les limites. Grâce à la puissance et au savoir-faire des Techno-Technos, la moindre sphère aride à l'atmosphère acide peut être façonnée, modelée et rendue habitable. Lorsqu'un corps céleste, astéroïde ou planète, susceptible d'accueillir une structure terraformée est repéré dans l'espace, un lourd navire laboratoire-usine de la Magnarmada Techno-Amazonas se place en orbite. Lentement, son ombre envahit la surface de la planète qui soudain paraît plus petite. Le vaisseau colossal suspendu dans le vide est alors pareil au prédateur féroce qui observe, amusé, monter la terreur dans le cœur de sa proie.

La Magnarmada

Bientôt, une noria de sondes, d'aiguilles et autres drains-capteurs entame son étrange ballet. Si la présence vitale n'a pas été jugée suffisamment importante pour justifier une intervention de l'Endogarde, ce sont des colonies d'entités robotiques multi-spécialités qui partent à l'assaut et se chargent de réduire à néant la moindre velléité, la plus petite objection. Sans vergogne, ce bras efficace et silencieux de la Sainte Eglise Industrielle s'attaque avec précision et méticulosité à l'air et à l'eau de la planète, puis à la flore et aux animaux,

comme l'araignée patiente qui, peu à peu, grignote jusqu'à la plus petite parcelle de vie. Le sol et le sous-sol sont fouillés, analysés, retournés, puis enfin cannibalisés.

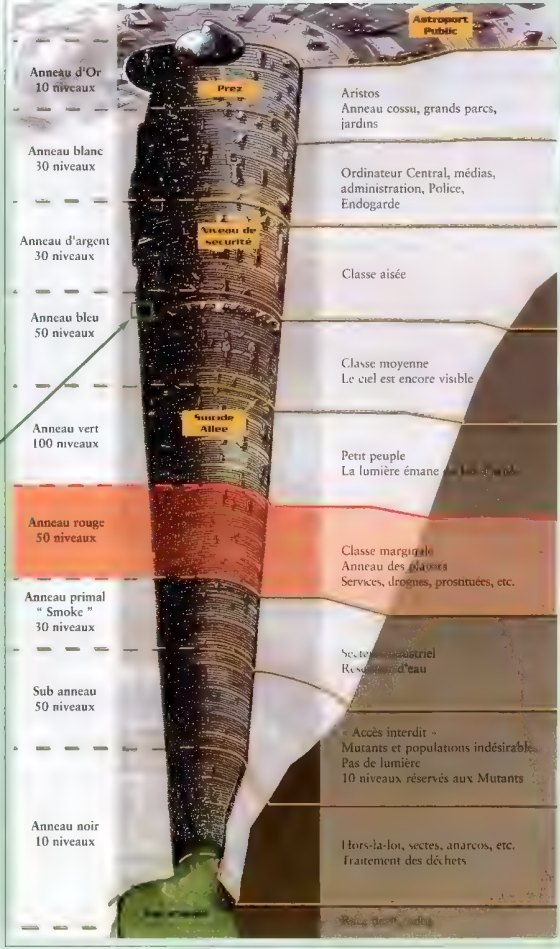
Mais l'opération ne s'arrête pas là. Lorsque les systèmes espions ont collecté les échantillons, analysé les données et défini une procédure, le vaisseau Techno-Techno ouvre grand ses bras métalliques, se rapproche doucement et resserre son étreinte. Effleurement délicat, ce premier contact fait passer un long frisson glacé sur toute la surface du globe. Puis, le vaisseau affirme encore sa prise, et se met en position pour donner à la planète ce qui sera pour elle le baiser de la mort. Un lourd trépan jaillit de ses soutes et vient fouiller ses chairs. Il creuse la terre, s'enfonce toujours plus profondément en elle, et viole sans vergogne jusqu'à la plus petite parcelle de son intimité. Petit à petit, la planète est vidée de sa substance, longuement forcée et outragée, puis laissée exsangue, tel un sanctuaire immaculé profané par une horde industrielle barbare.

En une fraction de temps infime à l'échelle de l'univers, la *Magnarmada Techno-Techno* transforme une planète ou un système impropre à la vie humaine en un monde, sinon accueillant, au moins viable pour l'homme. Souvent, ces lourds vaisseaux sombres bouleversent également des planètes bleues pour en faire des sphères aseptisées, recouvertes de téflo-béton lisse et ceintes d'une atmosphère purifiée exempte de toute particule, de la moindre bactérie, du plus petit micro-organisme, de la plus infime trace de spore mycélien. Toute vie originelle a alors disparue, et une nouvelle endocity est prête à recevoir des milliards d'habitants, dont l'humanité n'est plus qu'un lointain souvenir.

Topographie et organisation

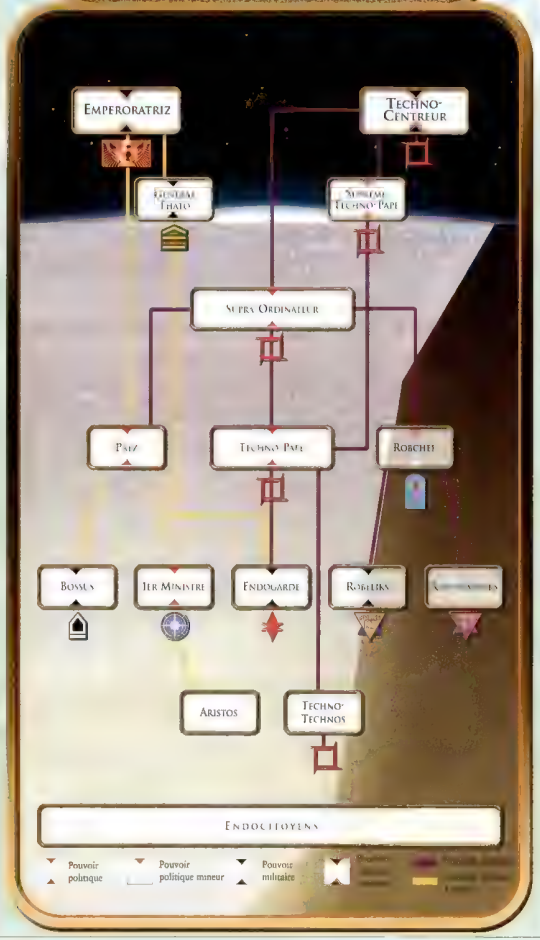
Nées dans le cerveau électronique fécond des Techno urbanistes, les endocities répondent à une double demande : la nécessité pour l'Empire de loger une population à la croissance exponentielle, et la volonté de la Sainte Eglise Industrielle de formater la vie conformément à sa vision scientiste. C'est à la demande du premier Empereur humain de l'univers, Rosemonde 1er le Rebis, sur la fin de son règne, que le projet des endocities a été mis en chantier et confié à la Guilde qui allait devenir l'ordre des Techno-Technos. A cette époque lointaine, les travaux de terraformation duraient plusieurs dizaines d'années standard. Très précisément, Terra 0001, le projet pilote mobilisa une armée technoïde pendant 37 années standard. Mais le résultat fut à la hauteur des espérances. Plus de quinze milliards d'habitants y trouvèrent place, répartis verticalement sur les neuf anneaux de la structure. Depuis, si les techniques de construction ont été améliorées et accélérées, la charpente est restée la même. Rien ne ressemble plus à une endocity qu'une autre endocity, même si pourtant aucune n'est la stricte réphique d'une autre.

La Magnarmada. La horde Techno-Amazonas est une immense flotte de laboratoires-usines, dont les fleurons se nomment Vesuvio, Tsunami, Anaconda, Hidenbourg, Modra, Gorgo, Godzilla, Piranhas, Orca, Tornado, Tyson, Goliath, Leviathan, King Kong et Titanic. Hommages indirects aux tendances hégémoniques de l'homme, ces patronymes expriment parfaitement l'absence de tact dont la Sainte Eglise Industrielle a fait un principe absolu. Elle ne connaît qu'une règle, la loi du plus fort, et traite les obstacles avec la sérénité tranquille d'un rouleau compresseur galactique.



Anneaux	Kilometres
1	-4
2	-8
3	-12
4	-16
5	-20
6	-24
7	-28
8	-32
9	-36

Organisation des Endocities



Les Bossus. Garde privée du Prez, le corps des Bossus est composé d'hommes libres pris au hasard des rues de l'endocity et de condamnés à mort qui, à une exécution sommaire, préfèrent un « remodelage intégral » – comme le prévoit le Décret 36FX K6 de l'administration pénitentiaire. Le processus de remodelage, qui prend 24 heures standard complètes, fait d'eux des créatures à l'entière dévotion du Prez par l'implantation d'un appareillage complexe Techno-Techno dissimulé dans la bosse…

Physiquement, une endocity est un énorme cratère creusé dans le sol d'une planète. En surface, l'ensemble de la couche superficielle est totalement arasée et stérilisée. Toutes les présences bios, qui naguère s'ébattaient au soleil, sont annihilées. La faune est décimée, la flore éradiquée, le relief raboté, et les races intelligentes supprimées ou « assimilées », selon leur degré d'humanité. En lieu et place de ce que la nature avait jugé bon de placer là, les Techno-Technos ne laissent plus qu'une vaste étendue, lisse et nue, de téflo-béton. Les mers, océans et autres masses d'eau ne sont plus que des souvenirs, de même que les collines, les montagnes et toute élévation de terrain. Après le passage des machines, l'unique proéminence est la cité Techno-Techno, une colossale construction à l'écart de l'entrée de l'endocity, que les populations appellent le « Champignon ». Plus près de l'ouverture, à 50 kilomètres exactement, on trouve les installations de l'astroport. Ce complexe astroportuaire occupe plusieurs centaines d'hectares. Outre les zones de fret, il comprend des installations de maintenance et de réparation des vaisseaux de descente - ceux capables de se poser au sol -, des bâtiments administratifs du StellComm, et une zone de transit assortie de quelques boutiques de produits surtaxés. Dans l'ensemble, la plupart des équipements ont une fonction de contrôle et de surveillance. Un système de transports souterrains anti-G relie l'astroport à l'endocity proprement dite.

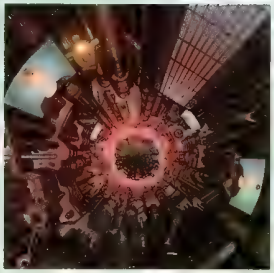
Le Palais du Prez

Le cratère d'accès au puits est une ouverture de quelque sept kilomètres de diamètre, mais sa circonférence ne présente pas une découpe régulière. Au-dessus de cette entrée flotte un colossal vaisseau en vol stationnaire. C'est le vaisseau du Prez, celui où loge l'autorité suprême de l'endocity, et résident l'ensemble des organes dirigeants. Des appartements y sont réservés au Techno-Pape - qui loge normalement dans la Techno-Cité -, au Premier Ministre - qui dispose sinon de la résidence la plus luxueuse de l'anneau d'Or -, ainsi qu'à une ribambelle d'Aristos de l'anneau d'Or qui viennent en villégiature assister aux fêtes magnifiques que donne le Prez en permanence. Ici, la vie s'écoule en une suite ininterrompue de bamboches où l'esprit fantasque et curieux des Aristos donne sa pleine mesure créatrice. Le vaisseau du Prez comprend également d'immenses parcs et jardins, où s'ébattent des biches artificielles, et volent dans le ciel factice des ibis, des flamands et des hérons synthétiques. Dans un autre ordre d'idées, le vaisseau du Prez comprend aussi une salle de communications hyper sophistiquée, directement reliée aux services de Planète d'Or. On l'appelle la « Salle de l'Hyper-émetteur ». Sur le même niveau, on trouve une autre particularité intéressante du bâtiment, la « Pièce de clonage », où le Prez vient à intervalles réguliers transplanter son esprit guilleret dans un nouveau corps récepteur. Enfin, tous les Bossus - la garde rapprochée du Prez, aussi disgracieuse qu'efficace - logent également à bord. Sous le ventre rebondi du vaisseau, le puits de forme conique s'enfonce jusqu'à une profondeur de 36 kilomètres dans les entrailles de la planète. Le vaisseau du Prez, dont la forme épouse parfaitement l'ouverture du puits, peut fermer l'accès unique à l'endocity. En cas de chahut un peu violent, ou de franches émeutes, c'est une excellente solution pour ramener le calme dans les sous-sols.

Les neuf anneaux

Le Programme d'urbanisme gouvernemental tient à jour le cadastre des endocities. Si la tâche est relativement aisée dans les anneaux supérieurs, elle devient de plus en plus ardue à mesure que l'on descend. Passé l'anneau primal, elle devient même très compliquée. Les populations troglodytes des sous-sols ne sont pas recensées, et les galeries qu'elles creusent sont purement et simplement ignorées. Les Techno-Technos disposent des moyens suffisants pour tenir une comptabilité précise des activités humaines et mutantes dans l'endocity, mais la chose ne les intéresse pas. Elle ne sert pas leur grand dessein.

... Bien évidemment, dans l'opération, ils perdent leur mémoire et leur identité individuelles, mais gagnent en contrepartie une force supérieure – le dispositif technologique comprenant un exosquelette intégré – et un cynisme à toute épreuve. Dénués de toutes formes de sentiments humains, les Bossus exécutent les basses œuvres du Prez avec sadisme et délectation. Les mutants sont leurs victimes préférées. Logés dans le palais du Prez, ils ont un accès illimité à toute l'endocity. Asservis au Prez, ils obéissent également aux Aristos de l'Anneau d'Or. Il n'est d'ailleurs pas rare qu'ils leur servent de gardes du corps pour une expédition de débauche dans l'Anneau rouge.



1 › L'anneau d'Or

« Encore une « orgie romaine » chez le Prez . J'espère qu'il y aura des esclaves donnés aux lions cette fois-ci !
-Tais-toi et sers-moi plutôt un verre ! Moitié Olisky, moitié SPV et le reste de ce que tu voudras .. »

Immédiatement sous la surface lustrée de la planète aplanie, nivelée et polie, se trouve l'anneau d'Or, le rêve inaccessible de tous les habitants des niveaux inférieurs. Constitué de dix niveaux répartis sur quatre kilomètres de hauteur, l'anneau d'Or est une merveille d'architecture et de technologie. Le dernier cri des commodités ultra-post-modernes y sont rassemblées, dans une profusion d'aménagements raffinés. Tous les bâtiments sont sertis dans des tapis de verdure artificielle, qui poussent la délicatesse jusqu'à rendre toute la beauté de la nature, mais sans les inconvénients. Les animaux ont un pelage immaculé, subtilement parfumé, et ils ne produisent aucune déjection. Les appartements où vivent les Aristos vont, pour les plus simples, du cossu extraverti ruisselant de dorures, aux délires les plus franchement débridés, dans lesquels des répliques de temples grecs cohabitent avec des reproductions de pyramides ou du paléo-Taj Mahal. Techniquement le plus abouti de tous les anneaux, l'anneau d'Or est aussi le plus petit en taille. Bien sûr, il est réservé à l'usage exclusif d'une poignée de privilégiés triés sur le volet, si bien que l'impression d'espace demeure, malgré ses dimensions. Tout est vaste, aéré, clair et harmonieux. L'apport technologique de la Sainte Eglise Industrielle est ici massif, mais quasiment invisible. Tous les dispositifs passent en coulisse, et seules apparaissent au grand jour les munificences, les ors et les beautés.

Cadre et tribus

Dans un environnement où le luxe le dispute à la munificence - et le grandiose au sublime -, où une profusion d'outils technologiques fait oublier les contingences de la vie, quelques dizaines de milliers d'Aristos, servis par des armées de robs-serviteurs, règnent sur la vie de milliards d'individus, qu'ils écrasent de leur souverain mépris. Chez eux, le dédain est une seconde nature, qui s'exprime dans chacun de leurs actes : quand ils vont se rouler dans la débauche dans l'anneau rouge, non sans une solide escorte, mais aussi dans leurs rapports avec leur congénères. L'envie est leur moteur, la convoitise leur carburant, et la concupiscence leur autoroute. Alors qu'autour d'eux tout invite à la nonchalance et au bonheur de vivre, ils ressentent en permanence l'infamie de leur enfermement dans une endocity, loin de Planète d'Or et des vrais centres de pouvoir. Certes, ils sont les dirigeants d'un petit monde, mais leur royaume est un château de sable dans la tempête.

Sites et curiosités

Sise précisément au centre géométrique de l'anneau d'Or, la résidence du Premier ministre est de loin la construction la plus ambitieuse et la plus somptueuse de toute l'endocity. Mais, jamais au grand jamais, le Prez ne s'abaisserait à l'honorer d'une visite - « Pouah, descendre dans ce cloaque infâme… ». Et pourtant, avec ses étangs tranquilles, ses jardins intérieurs où s'ébattent d'aimables animaux artificiels - mais bien vivants -, son air délicatement parfumé, ses terrasses gigantesques, ses temples, ses structures mouvantes, elle vaut vraiment le détour. Il faut bien admettre aussi que toutes les habitations de l'anneau d'Or sont de véritables chefs-d'œuvre dans leur genre.

Sécurité et dispositifs de surveillance

Des neuf anneaux, l'anneau d'Or est sans conteste celui qui bénéficie du niveau de sécurité le plus élevé. Partout, des systèmes de surveillance, directement connectés à l'Ordinateur central - et donc aux forces de répression -, montent une garde aussi discrète qu'efficace. Le contrôle Techno-Techno est ici poussé à son niveau maximal. Seuls les Aristos - automatiquement identifiés par les systèmes - et les robots de service sont autorisés à circuler librement. En outre, les points d'accès depuis le bas on été conçus de façon à résister à toutes les formes d'attaque. Autrement dit, tenter un coup de force nécessite, au minimum, une bonne dose d'inconscience suicidaire.

Rumeurs

« Il paraît que le Prez s'est secrètement cloné en mutante femelle, et qu'il s'accouple avec tous les déchets du Quartier interdit…

- Mais non ! Il s'est cloné en leader anarco-psychotique, et il est en train de mettre l'anneau rouge à feu et à sang…

- Vous dites n'importe quoi ! Il s'est clone en travailleur consciencieux de l'anneau bleu, et il mène une petite vie rangée…

- Paléo-Zeus ! Quelle perversité ! Moi, je vais vous dire la vérité. En fait, il s'est cloné en moi, et c'est le moment où jamais de lui faire subir les derniers outrages… ».

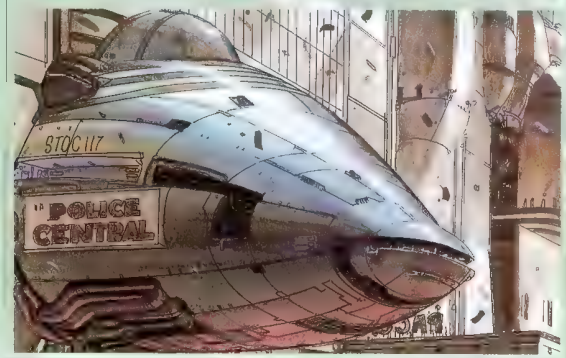
Une légende tenace veut que des enfants des niveaux inférieurs soient régulièrement enlevés pour être livrés en pâture à des créatures démoniaques, élevées par les tyrans sanguinaires de l'anneau d'Or.

Lois et décrets particuliers

Deux textes fondamentaux régissent les rapports humains entre les Aristos et les hordes du dessous. La Directive 32B-75, selon laquelle l'anneau d'Or est interdit aux non-Aristos, et la Directive 32B-76, qui autorise les Aristos à faire une « remontrance létale » à toute personne qui enfreindrait la directive précédente.

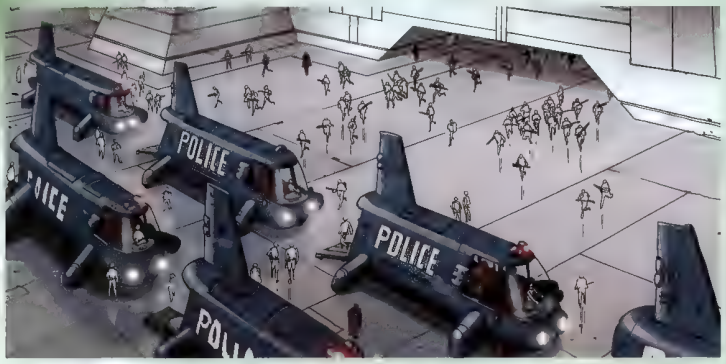
2 : L'anneau blanc

« Incendie gigantesque dans l'anneau bleu, secteur caravanne. Envoyez une equipe d'aggraveurs de catastrophes, trois escouades de rob-pompiers, et une escouade de robfliks pour faire bonne mesure… »



« L'anneau d'Or.
« La réalité n'est rien d'autre que la réalité, je porte l'auréole, et toi non ! Les barrières sociales sont infranchissables… Si tu souhaites vivre avec moi, manger et dormi avec moi, me faire l'amour toutes les nuits, tu devras devenir mon chien ! »
–Louz de Garra. Aristo amoureuse

A l'étage directement inférieur se trouve l'anneau blanc, un vaste conglomérat de trente niveaux, étagés verticalement sur quatre kilomètres. C'est dans ce périmètre que sont concentrées toutes les fonctions administratives et de contrôle de l'endocity. Ici, la densité de population est bien plus importante que dans l'anneau supérieur, et les aménagements s'en ressentent. Des milliers de puits de descente, de passerelles mécaniques, d'ascenseurs anti-G se croisent et s'entremêlent, au milieu de vastes halles d'activités parcourues en tous sens par des robs stressés et des représentants bios affairés. L'anneau blanc renferme la salle la plus secrète et la mieux protégée de l'endocity, celle où trône l'Ordinateur central, le cerveau de l'endocity. Cette mécanique subtile, à la puissance cérébrale incalculable, préside aux destinées de toute la planète, sous le contrôle direct du Techno-Centreur, l'intelligence Techno-Techno suprême basée sur Planète-Centrale. Ces deux méga-ordinateurs entretiennent une liaison permanente instantanée, qui emprunte les voies mystérieuses de la connectique Techno-Techno la plus évoluée. Sur le plan urbanistique, les différentes zones spécialisées ont été aménagées en fonction de l'utilisation à laquelle elles sont affectées. La zone hospitalière, accessible exclusivement aux plus fortunés des habitants - c'est-à-dire ceux de l'anneau d'Or, de l'anneau d'argent et, à l'extrême rigueur, de l'anneau bleu - comprend des milliers de blocs opératoires où s'affairent les robs-chirurgiens, couplés à de longues enfilades de couloirs desservant les chambres des patients, plus ou moins luxueuses selon ceux à qui elles sont réservées. Les salles de contrôle et de surveillance, regroupées autour de la salle de l'Ordinateur central, et où seuls accèdent les Techno-Technos, présentent la froide fonctionnalité caractéristique de la *Magnus Dei*. Pour leur part, les quartiers de l'Endogarde sont encore plus spartiates. Les compartiments verticaux où dorment les Endorgades occupent tout juste un mètre carré au sol, sur trois mètres de haut. Pour loger les dix mille hommes du bataillon de l'Endogarde détaché dans chaque endocity, un hectare suffit, soit une surface moindre que celle de la terrasse de la résidence du Premier Ministre dans l'anneau d'Or. Enfin, les zones dévolues aux administrations et aux médias sont les seules à offrir un aspect un peu plus vivant, d'autant que leur conception modulaire permet d'en modifier l'agencement à intervalles réguliers. Il faut dire aussi que ce sont les seules zones fréquentées majoritairement par des bios standard, n'ayant subi aucun entraînement ou reprogrammation particuliers.



A cette profondeur, le rayonnement solaire direct ne pénètre plus. D'ailleurs, il n'atteint déjà plus les derniers niveaux de l'anneau d'Or que quelques minutes, voire quelques secondes par jour. Bien sûr, l'éclairage artificiel est omniprésent, mais les rayons bienfaisants de l'astre solaire sont un luxe, que les classes dirigeantes de l'endocity se font une obligation de posséder. Un vaste quartz prismatique, équipé de déflecteurs photoniques, a donc été mis en place en orbite basse, au-dessus du vaisseau du Prez. Il concentre et diffuse le

rayonnement solaire jusqu'aux niveaux supérieurs de l'anneau bleu. Bien sûr, la qualité et l'intensité ne sont pas partout les mêmes, et - faut-il le préciser - c'est en haut qu'elles sont les meilleures.
Immédiatement sous l'anneau blanc, un niveau de sécurité filtre les accès aux deux anneaux supérieurs, à la surface et au vaisseau du Prez. Cette barrière infranchissable gardée par les dispositifs Techno-Technos les plus performants - un système de chicanes physiques qui interdit le passage de front à plus de deux personnes, et surtout un poste d'Endogardes - est une mesure préventive contre les velléités d'invasion qui pourraient traverser l'esprit des populations des niveaux inférieurs. La chose ne s'est encore jamais produite, mais un excès de précautions ne peut pas nuire. Cela dit, le choix de l'emplacement de cet anneau de securité traduit clairement les priorités en matière de sécurité : en cas de problème, seuls les deux anneaux supérieurs seraient protégés, et tout ce qui est en dessous, sacrifié.

Cadre et tribus

Malgré une densité de population très élevée, l'anneau blanc surprend par son silence. Ici, on s'agite, on s'active, on œuvre avec efficacité, mais de manière feutrée. Dans la zone hospitalière, il y a bien un patient qui hurle de temps en temps - au réveil, quand il constate que tous ses membres ont été raccourcis -, mais les centaines de millions d'entités robotiques, affairées aux diverses tâches de chirurgie, de surveillance, de gestion, de planification, et d'intervention, se déplacent sans bruit - en sustentation anti G. De même, les communications et instructions sont transmises par impulsions silencieuses. Même le bataillon d'Endogardes, qui a ici ses quartiers, ne produit guère de décibels. Seule exception à cette règle, la zone réservée aux médias. Que ce soit l'un des multiples clones de Diavaloo, un témoin privilégié d'une catastrophe monstrueuse, ou l'un des techniciens-opérateurs humains, tous s'ingénient à faire le plus de bruit possible, comme s'ils voulaient conjurer, à eux seuls, le mutisme militant des machines.

Sites et curiosités

L'immense Direction centrale de l'hypertélé - 15 niveaux dans l'axe vertical, et dix kilomètres dans l'axe horizontal - justifie à elle seule les douze années standard de patience pour obtenir l'autorisation de visiter l'anneau blanc. Après avoir vu la halle réfrigérée, où des dizaines de milliers de clones de girls attendent d'être doucement réchauffées pour se mettre à danser, on peut vraiment mourir le cœur léger. Pour les plus chanceux - ceux qui obtiennent une autorisation -, la morgue de la zone hospitalière vaut elle aussi le coup d'œil.

Sécurité et dispositifs de surveillance

En tant que dispositif central concentrant tous les organes opérationnels du pouvoir, l'anneau blanc justifie une protection toute particulière, surtout qu'il fait l'interface entre deux mondes que tout oppose. La surveillance électronique atteint ici des sommets d'autant plus élevés que l'anneau blanc est en quelque sorte la chasse gardée des Techno-Technos. Ils y expérimentent des systèmes d'une sophistication inédite. En plus des protections technologiques, l'anneau blanc peut également compter sur une présence massive de rob-fliks avec Police-Central. Un bataillon complet d'Endogardes y a aussi ses quartiers. Enfin, le niveau inférieur de l'anneau est intégralement consacré à la protection et la sécurité : un no man's land de plusieurs dizaines de milliers de kilomètres carrés sur 135 mètres de hauteur. Le terrain idéal pour une guerre de tranchées.

Rumeurs

Un bruit persistant circule dans les sous-sols : à cause d'une infime erreur de conception, les sas d'accès à l'anneau blanc ne seraient pas parfaitement étanches. Autrement dit, une équipe décidée qui parviendrait à isoler l'alimentation générale du niveau inférieur de l'anneau, pourrait prendre pied dans cet étage surprotégé et, de là, gagner la surface.

Lois et décrets particuliers

L'ordonnance XB 28-7 prévoit le retour à l'atelier de maintenance de tout équipement robotique qui viendrait à se perdre dans l'un des 29 niveaux de circulation. Pour le même motif, toute entité bio est débitée, et ses organes donnés aux laboratoires de la zone hospitalière.

3 - L'anneau d'argent

« Certes l'argent n'est pas l'or. Mais amassé en quantités suffisantes, l'argent finit par valoir de l'or. »

Sous le niveau de sécurité, à une profondeur de huit à douze kilomètres sous la surface, dans le manteau de la planète, s'étendent les 30 niveaux de l'anneau d'argent - ce cousin pauvre de l'anneau d'Or unanimement méprisé par les Aristos du haut. Certes, l'anneau

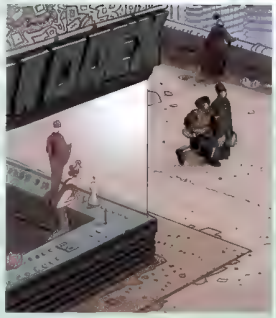
d'argent est ce que l'on pourrait appeler un bel endroit, une ville en soi plutôt agréable à vivre, avec ses espaces aérés et ses jolies façades, mais il est absolument dépourvu de ce souffle décadent et ravageur qui fait le charme de l'anneau d'Or. Ici, le style architectural - et l'atmosphère qui s'en dégage - est le fidele reflet des habitants, ces rouages intermédiaires, coincés entre des hautes sphères, qu'ils n'atteindront jamais, mais qu'ils envient avec passion, et des couches inférieures qui les haissent, mais qu'ils sont bien contraints de côtoyer. Tout est fonctionnel avec une touche, non pas de luxe, mais de qualité et de bon goût mesuré. Cet univers clos, sans grand relief, renfermé et parfois pesant, représente assurement un Graal inaccessible pour ceux d'en dessous. Mais ici, on vit les yeux tournés vers le haut - là où les palais ne sont pas de simples villas -, dans la crainte perpétuelle du raz-de-marée définitif venu d'en-bas.

Cadre et tribus

L'anneau d'argent est le siège des dirigeants actifs de l'endocity. Les Aristos se vautrent dans l'oisiveté et la paresse. Les Argents, eux, travaillent. Du moins, ils s'astreignent à une vie régulière et productive, et se rendent scrupuleusement chaque jour à leur lieu d'affectation, où ils regardent passer le temps en consommant du SPV, mais avec modération. Chez eux, point de flamboyance, mais une bienséance discrète, qui fait hurler les Aristos de rire et les remplit de mépris. Parallèlement à un goût certain pour la discrétion et l'économie, les Argents se distinguent également par leur tendance naturelle à l'épargne. En fait, coincés entre le monde de la facilité à jamais inaccessible, et des niveaux inférieurs grouillants, l'anneau d'argent éprouve un sentiment d'angoisse perpétuelle, qu'il n'a jamais su exorciser qu'en accumulant toujours plus de richesses. Evidemment, comme ces ressources sont prélevées directement sur les restes laissés par les Aristos aux étages inférieurs, la population de l'endocity déteste unanimement les Argents, ces frères d'infortune qui exploitent leur misère et les spolient.

Sites et curiosités

A supposer que les Argents organisent un jour une visite guidée de leurs dépendances, l'entrepôt central de l'anneau d'argent serait alors la destination rêvée. Il faut avoir vu ce gigantesque édifice, dont l'intérêt ne tient pas tant à une architecture somme toute banale, mais à ce qu'il abrite. Comme avec le homard, le meilleur est à l'intérieur. Aménagé sur dix niveaux de hauteur, et réparti sur près de vingt



kilomètres au sol, il donne une nouvelle dimension au concept de caverne d'Ali Baba.

Sécurité et dispositifs de surveillance

Placé sous le niveau de sécurité, l'anneau d'argent est en quelque sorte livré à lui-même face aux hordes faméliques du dessous. Mais les Argents ne manquent pas de moyens, et ils se dotent toujours de systèmes redoutablement efficaces. La technologie la plus perfectionnée est réservée à l'usage exclusif des Aristos et de l'anneau blanc, mais le second choix offre quand même des solutions très convaincantes. En bref, une puissance de feu colossale - couplée à des procédés de détection - est pointée vers le bas.

Rumeurs

Ici, le bruit a toujours couru - mais peut-être n'est-ce qu'un rêve exprimé à voix haute - que les hôtes de l'anneau d'argent, après 100 générations, peuvent prétendre accéder à l'anneau d'Or. Dans les étages inférieurs, certains affirment que les Argents sont tous des enfants bâtards et tarés des Aristos. Plus bas encore, on jure qu'ils sont les esclaves soumis des Aristos, que le SPV qu'on leur distribue les maintient dans un état de convoitise frustrée, et qu'on leur ôte systématiquement certaines glandes pour en faire des êtres lymphatiques. Partout, on dit aussi que les plus jolies des jeunes filles et garçons de l'anneau d'argent sont régulièrement emmenés vers les sommets pour y être « consommés ».

Lois et decrets particuliers

La législation AR-01-OR dit très précisément : « L'argent c'est l'argent, et l'or c'est l'or. L'oublier s'est risquer la mort. »

Les passeurs intra-urbains.
Il existe des passeurs, chauffeurs de bus, de taxi ou d'endo-nef de livraison, qui agissent à leur compte et proposent divers services, pas toujours licites. Un passeur possède généralement un véhicule particulier, connait chaque endo-port de son endocity, se déplace en un temps record d'un nuveau à l'autre - et évite à ses passagers de subir les foudres des autorites. Suivant son affectation ou les gens qu'il transporte, il peut facilement accéder à un entrepôt, un garage, un atelier mécanique, un refuge sécurisé ou un sas discret de connexion aux anneaux supérieurs

4 • L'anneau bleu

« Il paraît que le ciel est bleu... Faut voir... Faudrait déjà que le ciel existe. »

Après l'anneau d'argent, toujours plus loin vers le cœur de la planète, vient l'anneau bleu, l'ultime anneau duquel on peut encore apercevoir le ciel. Déjà, les rayons du soleil - concentrés et diffusés par le quartz prismatique - ne parviennent plus partout. D'une hauteur de 50 niveaux répartis verticalement sur quatre kilomètres, l'anneau bleu est une long succession d'unités d'habitation, où alternent le coquet, le médiocre, et parfois même, le délabré. Dans cet espace vivent des centaines de millions de personnes, ceux qu'on pourrait appeler les citoyens lambdas de l'endocity, ceux qui exécutent avec zèle et ardeur les tâches inutiles auxquelles on les affecte, avant de rentrer sagement chez eux s'adonner aux joies licites de l'hypertélé et du Dark Cocalfol. Tout autour du puits central, les galeries d'habitations s'enfoncent très loin dans la planète, jusqu'à plusieurs centaines de kilomètres. Un dense réseau de transports relie les différentes zones. Quelques îlots de végétation artificielle égayent ici et là le décor. Certains quartiers peuvent même paraître agréables. A mesure que l'on descend, la qualité de l'habitat et des équipements devient de plus en plus faible. En lisière de l'anneau vert, les immeubles agréables ne sont plus qu'un souvenir. Ici commence le règne du lugubre.

D'ailleurs, à la jonction entre l'anneau bleu et l'anneau vert, une vaste promenade en saillie chemine tout autour du puits. C'est Suicide Allée. Sur ce large mail, les citoyens guillerets de l'endocity aiment à déambuler et regarder les gens tomber, et ceux qui ont touché le fond viennent contempler le vide sans fin de leur existence, avant de s'y jeter.

Cadre et tribus

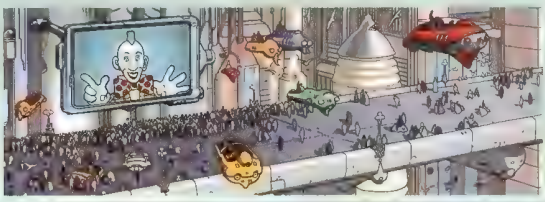
Ici, l'environnement perd de son aspect luxueux. Il y a bien encore des îlots particulièrement

agréables, mais ils sont comme plantés là, au hasard et de manière incongrue. Une fleur au milieu d'une décharge. A mesure que les façades deviennent décrépies et lézardées, les habitants prennent tous la même allure fatiguée, les épaules voûtées et le regard fixe. A partir d'ici, les loisirs sont moins subtils et les dérivatifs plus radicaux. La chape du Nécrorêve commence à devenir pesante. Une vie abrutissante, des drogues de qualité médiocre, une présence massive de l'hypertélé, l'impossibilité de choisir une autre voie, les motifs ne manquent pas pour pousser chaque jour des milliers de candidats vers Suicide Allée, sur le niveau du bas. Anneau intermédiaire, l'anneau bleu est moyen dans tous les sens du terme.

Sites et curiosités

Qui n'a pas vu Suicide Allée ne peut pas connaître vraiment l'endocity. Cette large promenade aérée est l'âme du puits, l'essence même de la vie dans cet univers sombre. Pour bien en saisir toute la poésie joyeusement dramatique, il est préférable de s'y rendre au petit matin, lorsque le système de régulation climatique a la délicatesse de produire une fine brume cendrée, dont les longs rubans restent longtemps accrochés aux bordures déchiquetées de téflo-béton gris. Un peu avant 6 heures, lorsqu'arrive le premier désespéré, l'esprit en berne, le cœur en lambeaux, quelques gouttes de pluie viennent subtilement souligner l'intensité du moment. Un dernier regard, un ultime sanglot. Et c'est le saut.

Il n'est pas interdit d'applaudir.



Sécurité et dispositifs de surveillance

L'anneau bleu compte peu de points vitaux ou stratégiques. Les systèmes de sécurité automatiques ne sont donc pas très nombreux. En revanche, la présence policière est massive. Des grappes de robfliks circulent en permanence, ou sont stationnées à proximité, prêtes à intervenir. Aux abords de Suicide Allée, notamment, il n'est pas rare qu'un mouvement de foule - bien souvent une simple manifestation d'enthousiasme devant un saut particulièrement réussi - donne lieu à une charge furieuse. Dans ce cas, les morts ne sont pas comptabilisés dans le total des suicidés, sauf bien sûr s'ils ont sauté de leur plein gré.

Rumeurs

« Suicide Allée va être fermée ! ». Voilà la plus fréquente des rumeurs alarmistes, celle qui pourrait pousser au désespoir les désespérés. Mais il se dit aussi que les suicidés ne meurent pas vraiment, qu'ils sont interceptés pour servir de cobayes. Au bout d'une chute de 5 minutes et 45 secondes environ - 18 kilomètres à quelque 200 km/h en moyenne -, un système de récupération placé juste au-dessus de la surface du lac d'acide rattraperait les morts en sursis - du moins ceux qui n'ont pas été tués pendant leur chute -, et les ferait disparaître de la face du monde.

Lois et décrets particuliers

Le fameux décret spécial SHOOT-75 autorise tout un chacun à hâter le passage des suicidés dans l'au-delà. Dans ce contexte, l'usage des lasers et soniques de combat reste toutefois prohibé.

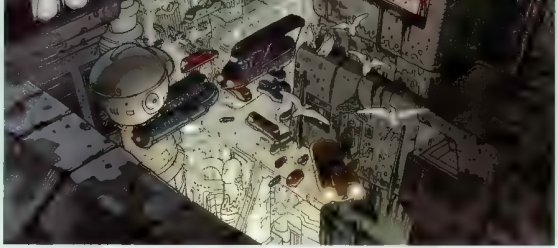
5 - L'anneau vert

« Le vert c'est moche ! Ça pue, ça sent, et puis ça fait tousser ! »

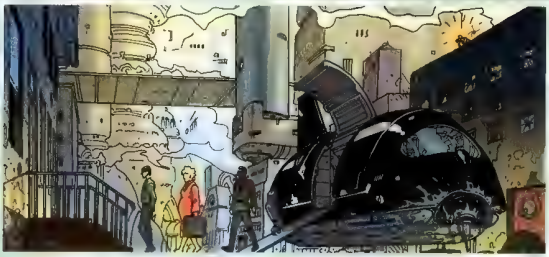
Cinquième anneau en partant de la surface, l'anneau vert doit son nom aux reflets du lac d'acide, qui ici commencent à teinter l'air ambiant de lueurs verdâtres. Si l'anneau bleu est considérablement moins accueillant et confortable que l'anneau d'Or, la différence de standing est au moins aussi énorme entre l'anneau bleu et l'anneau vert. Sur les quatre kilomètres de haut qui lui sont alloués, 100 niveaux s'entassent les uns sur les autres, soit deux fois plus que dans l'anneau bleu. Ici, aucun décor végétal synthétique, pas la plus petite floriture, le moindre ornement, juste des centaines de kilomètres d'alignements stéréotypés. Les barres de logements sont décrépies. Même au jour de l'inauguration de l'endocity, les passerelles comme les façades offrent toutes le même aspect de ruines en devenir. Malgré leur degré technologique élevé, les systèmes de transports qui parcourent jusqu'au plus petit recoin des 100 niveaux, paraissent tous vétustes. Les systèmes de réfection automatiques sont désactivés, et les traces des incendies et autres dégradations s'accumulent pour composer un tableau de désolation navrante. Sur le plan de l'architecture et de la conception urbanistique, l'anneau vert n'est pas sans rappeler les plus affreuses réalisations qui défiguraient naguère les mégalopoles de Terra Prima... en pire.

Cadre et tribus

Lieu d'entassement et de surpopulation par excellence, l'anneau vert est incontestablement celui



Les mouettes à béton. C'est dans l'anneau vert qu'on peut apercevoir les premières mouettes à béton. Ces volatiles, issus des plus bas niveaux et notamment des immenses décharges de l'anneau primal, se nourrissent des micro-organismes qui croissent sur les parois de teflo-béton négligées par les systèmes de nettoyage. Piaillardes et extrêmement voraces, les mouettes à béton assument quasiment une mission de service public, en évitant la prolifération des algues et champignons mutants. Leurs déjections plongent dans le lac d'acide, dont elles renforcent encore la puissance corrosive. Malgré leur caractère naturellement sauvage, on raconte que certains seraient parvenus à en apprivoiser...



que ses quelque trois à quatre milliards d'habitants quitteraient bien volontiers. Ici, la densité atteint des records ahurissants. Toutes les normes raisonnables sont franchies. Il n'est humainement pas possible de supporter, sans devenir fou, une telle promiscuité. Du coup, avec l'habitude de tutoyer sans cesse les limites de la folie, les Verts ont fini par s'immuniser en partie contre la neurasthénie. Bien sûr, chaque jour apporte son lot d'hécatombes et de meurtres sanguinaires, commis sous le coup d'une démence psychotique bien compréhensible, mais compte tenu des circonstances, les choses pourraient être bien pires. Cela tient sans doute à l'habitude - contractée dès l'enfance en jouant à survivre dans les décharges - de prendre chaque instant comme s'il devait être le dernier. Fondamentalement, avant qu'il ne sombre, le Vert a un fond joyeux. Il sait rire de tout, des autres, mais aussi de lui-même.

Sites et curiosités

L'anneau vert tout entier est une curiosité. Cet assemblage de longues barres uniformes - qui finissent par devenir hétéroclites à force d'incendies et de destructions - recèle bien des trésors. Ici, c'est un campement de fortune, autour d'immenses braseros, avec une ribambelle de marmots braillards qui détruisent méthodiquement un transport automatique, et là, au détour d'une avenue défoncée, un immense souk à ciel ouvert, où se pratique le troc, le marché noir, le recel et mille trafics, au milieu des rangées de blocs d'habitation comme retournés à l'état sauvage. Partout, la vie jaillit, violente et indisciplinée, avec son spectacle toujours renouvelé de désespoir, d'affrontements, et de ricanements jubilatoires.

Niveau de sécurité et dispositifs de surveillance

Dans les limites de l'anneau vert, la surveillance officielle reste des plus mesurées. On peut s'y étriper en toute tranquillité, sans risque de voir débouler une escouade de robfliks énervés. Néanmoins, lorsque les choses prennent des proportions alarmantes, c'est-à-dire quand il y a un risque de contagion ou de propagation aux anneaux voisins, les rob-pompiers débarquent, accompagnés des sections de choc des robfliks, voire de l'Endogarde.

Rumeurs

C'est sûr, un jour viendra, où les hordes de parias, remontées des entrailles du puits, partiront à l'assaut des niveaux supérieurs.

Lois et décrets particuliers

Une expression juridique est ici érigée en axiome : la vie des bios est tolérée dans les limites du bon fonctionnement de l'endocity.

Le commerce de la chair.
Les prostitués sont principalement concentrées dans l'anneau rouge.
En règle générale, elles travaillent pour un bar ou un lieu de plaisir, et sont dans ce cas sous la protection d'un mac-gardien - mais certaines sont à leur propre compte et oeuvrent dans la rue. L'anneau rouge étant fréquenté par tous types de touristes, passants et acheteurs, y compris des Aristos, il n'est pas rare que ces yeux et oreilles de la rue soient au courant de rumeurs, de confidences et de secrets insoupçonnables...

Suicide Allée

Unique endroit de l'endocity où il est légalement autorisé de se suicider, de 6 heures à 22 heures uniquement, mais tous les jours de la semaine, Suicide Allée attire en masse à la fois les désespérés et les curieux de l'endocity. Placés à intervalles de 50 mètres, des panneaux intelligents affichent l'heure et le nombre total de suicidés. A la demande, le service est payant, ils fournissent également des statistiques sur le sexe et l'age des suicidés, ainsi que sur le nombre de malheureux arrivés vivants jusqu'au lac d'acide. Pour la modique somme de trois kuhlars, on peut même visionner les meilleures séquences de suicides de la journée. Les badauds qui viennent assister au dernier saut des voyageurs en partance pour un monde peut-être meilleur, applaudissent leurs prestations depuis le parapet, ou même depuis de petites barges en vol stationnaire dans le puits.
Les plus sadiques des spectateurs choisissent plutôt de tirer sur les suicidés, leur grand plaisir étant de les priver de leur ultime balade. Pour ceux qui ont choisi de mourir, les choses ne sont donc pas si simples. D'autant que s'ils ont le malheur de manquer leur chute, une mauvaise surprise les attend : une amende de 200 kuhlars pour suicide raté. Un blessé à l'agonie qui s'est mal reçu sur une plate forme intermédiaire - peut ainsi se voir verbaliser par l'un des rob-fliks de faction, même s'il vient à mourir dans les secondes qui suivent. Dès que l'amende est prononcée, elle est enregistrée, et la dette passe alors aux membres survivants de sa famille

6 › L'anneau rouge

« Ici tout n'est que désordre et saleté, luxure, chaos et volupté. . . »

Du vingtième au vingt-quatrième kilomètres sous la surface de la planète, s'étirent les 50 niveaux de l'anneau rouge, un agglomérat de constructions disparates immédiatement reconnaissables à leur couleur écarlate. En fait, c'est le sol des rues qui est recouvert d'une pellicule de téflo-macadam carmin. En s'y reflétant, les milliards de néons des façades jettent mille feux rubis à tous les horizons de cet espace circulaire. Anneau des plaisirs effrénés les plus extrêmes, il paraît moins lépreux que ses voisins immédiats. Mais le clinquant des lumières et des vitrines dissimule une crasse sans nom, qui n'est que le strict reflet de la débauche qui y règne. Cela dit, avec un accès légal aux paradis artificiels les plus divers, ainsi qu'aux services ultra qualifiés des prostitués humaines, aliens, mutantes et synthétiques, on peut sans peine oublier la laideur ambiante pour s'étourdir dans un tourbillon d'orgies sans fin.

Cadre et tribus

Une faune des plus hétérogènes arpente le bitume vermeil de l'anneau rouge. Outre les locaux, prostituées de tous poils et de toutes natures, vendeurs de drogues licites et illicites, apaches, petites frappes, grands voyous, receleurs, indicateurs, voleurs et assassins, d'innombrables badauds viennent chaque jour et chaque nuit s'encanailler, s'abrutir d'alcool, sombrer dans les vapeurs opiacées, se battre, se faire détrousser, ou supprimer quelqu'un pour le plaisir. Ainsi, des brochettes d'Aristos en goguette - dûment escortés de Bossus protecteurs - ont ici leurs habitudes, mais toutes les couches de la population de l'endocity passent un jour ou l'autre dans les établissements de l'anneau rouge. Malgré des intérieurs lépreux derrière les devantures clinquantes - comme les traits ravagés d'une vieille putain sous l'épais maquillage - ce haut lieu de la débauche exerce une puissante fascination à laquelle personne ne résiste. Il est le nombril de l'endocity, et c'est ici que bat son cœur.

Sites et curiosités

Temple incontesté de l'amour rémunéré, le Homéo First Club est le plus grand établissement d'homéoputes. Ici, le client n'a plus à supporter le moindre défaut chez sa partenaire, ces imperfections qui diminue le plaisir et bride les fantasmes. En effet, ici, le client peut choisir chacune des parties de l'anatomie de celle avec qui il va passer un instant, avec la certitude que la courbe de la hanche ou le galbe de la poitrine correspondra exactement à son rêve érotique de la nuit précédente.

Niveau de sécurité et dispositifs de surveillance

Contrairement à la plupart des anneaux, l'anneau rouge ne fait pas l'objet d'une surveillance continue. Pas d'œil de surveillance à tous les coins de rue, à telle enseigne d'ailleurs qu'il est prudent de se faire accompagner ou de sortir armé. En revanche, des puits d'accès directs permettent aux unités de Bossus et de robfliks de déferler sur les 50 niveaux de l'anneau rouge en un temps record. En fait, la stratégie de maîtrise de la délinquance est simple : dès que le décompte statistique des infractions atteint un certain seuil, une descente est organisée. Les robfliks éliminent alors quelques milliers de personnes au hasard. Même en tenant compte des victimes collatérales - des clients en visite pour la plupart -, il s'ensuit généralement une baisse sensible de la criminalité. Mais cela ne dure qu'un temps, et il faut recommencer. Pour éviter la monotonie, l'Ordinateur central a introduit une variable aléatoire dans la définition du seuil, si bien que deux descentes peuvent se succéder à deux jours d'intervalle, mais il peut aussi bien s'écouler six mois sans aucune visite des robfliks. Une chose est sûre, on ne sait jamais quand cela va arriver.

Les prédicateurs des rues. Quand il ne sont pas dans la rue, à haranguer la foule, on trouve ces prophètes d'apocalypse et autres prêtres de cultes révolutionnaires affalés à la terrasse d'un bar de l'anneau rouge - où ils cuvent leur paléo-vin ou recuperent des effets de drogues hallucinogènes. Leur seul « pouvoir » est de convaincre quelques concitoyens de la dégradation de leur époque et de leur vie corrompue, mais si certains prêches peuvent ne susciter qu'une indifférence généralisée, d'autres, plus convaincants, déclenchent de véritables émeutes. Les prédicateurs sont surveillés de près par les robfliks, et servent parfois de bouc-émissaire lors d'incidents urbains - parfois provoqués par les robfliks eux-mêmes...

Rumeurs

Les grandes artères et les ruelles de l'anneau rouge bruissent de mille rumeurs. La plus insistante est le pronostic d'une descente imminente des robfliks. Mais il n'est pas rare que l'on entende parler de la visite impromptue du Prez lui-même - incognito depuis un récent clonage non annoncé -, ou d'une troupe d'Aristos pervers déguisés en Anarco-psychotiques. L'annonce d'un prochain raid armé des bas niveaux revient aussi avec une régularité qui pourrait bien finir par s'avérer prophétique. On entend fréquemment dire aussi, que les robfliks remontent parfois des spécimens de l'anneau rouge, pour les livrer à la curiosité des Aristos.

Lois et décrets particuliers

Un arsenal considérable de textes juridiques - qui varient au jour le jour, au gré de la mauvaise humeur des Bossus - réglementent les conditions dans lesquelles le racket et le vol sont, non pas vraiment autorisés, mais plus ou moins tolérés. Lorsqu'elles interviennent, les forces de police invoquent le plus souvent le décret ZB23-6, avant de tirer dans le tas. Un avenant jamais résilié définit le statut des mac-gardiens - les souteneurs officiels des prostituées humaines. Enfin, l'édit 001 imprescriptible de l'Ordinateur Central fixe les conditions de fermeture des niveaux par les robfliks et d'éradication aléatoire des populations délinquantes. Entendre un haut-parleur hurler « Conformément à l'édit 001... » signifie généralement que l'on n'a plus que quelques secondes à vivre.

7 • L'anneau primal

« Exploiter. Transformer. Produire. Mais surtout, surtout, ne jamais recycler. »

Immédiatement sous l'anneau rouge vient l'anneau primal, l'anneau industriel où s'étirent sur des centaines de kilomètres de long - et quatre kilomètres de hauteur - une infinité de sites de production, de stockage, de recyclage, de traitement, d'épuration, et d'élimination. C'est ici que les richesses naturelles de la planète - les minerais et ressources énergétiques qu'elle renferme - sont collectés, concentrés et transformés, avant d'être injectés dans l'endocity. C'est également depuis l'anneau primal que les robots de maintenance des Techno-Technos gèrent le gigantesque réseau de distribution de l'endocity. Ce colossal labyrinthe, qui traverse en tous sens les niveaux de chaque anneau, distribue l'air, l'eau et la lumière, et transporte toutes les canalisations techniques du système de régulation climatique. Des centaines de millions de kilomètres de conduites courent ainsi dans le ventre de la planète, dissimulées dans la masse même du globe, mais quantités d'autres galeries non répertoriées ont été percées, notamment dans les niveaux les plus bas. En plus de ces équipements et infrastructures, l'anneau primal abrite une décharge énorme, plus grande que le plus grand des vaisseaux de l'Endogarde, et un réservoir d'eau suffisant pour contenir un océan.

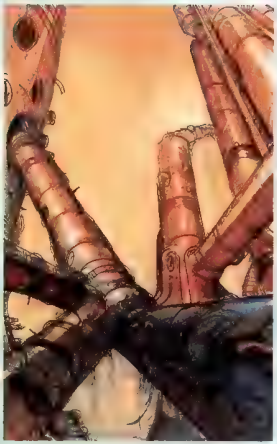
Cadre et tribus

Malgré le vacarme des machines, et le souffle maudit de leur haleine fétide, l'anneau primal est presque un havre de paix. Dans le chuintement feutré de leurs roulements huilés, elles exécutent leur tâche avec conscience et méticulosité, sous l'œil impavide des opérateurs bios gavés de SPV. Seul, de temps à autre, un soupir fatigué vient troubler ce bel ordonnancement mécanique. Toutefois, des bandes de gamins des anneaux voisins hantent les décharges géantes, et s'aguerrissent en se mesurant aux réflexes vigilants des robots de surveillance. Dans les zones que les responsables Techno-Technos leur abandonnent bien volontiers, les associaux et marginaux de tous les niveaux récupèrent des bribes de technologie abandonnées, et les rafistolent à leur sauce.

Sites et curiosités

La méta-décharge de l'anneau primal est une curiosité, mais sa visite n'est pas sans risque sur le plan sanitaire. Pour le reste, les usines seraient certainement très intéressantes à inspecter - d'autant qu'on peut y trouver tout le matériel voulu pour

Les réserves d'eau. L'eau que contiennent les planètes avant leur transformation en endocities est cédée à l'Ekonomat. En échange, l'Ekonomat offre un de ces dispositifs de séparation de l'hydrogène et l'oxygène, dont il est seul à connaître le secret. Un réservoir de la taille d'une mer intérieure est couplé au système. D'une capacité équivalente à une semaine de consommation, il sert de réserve tampon. L'eau n'est ni épurée, ni recyclée. Après utilisation dans le système de distribution, elle est collectée, puis séparée en atomes d'hydrogène et d'oxygène. Les impuretés, les boues et autres résidus sont automatiquement évacués dans le lac d'acide. Si l'Ordinateur Central a quelque part en mémoire un relevé précis du réseau de distribution, aucune personne humaine ne peut en connaître toutes les ramifications.



donner du souffle à la guérilla et autres actions terroristes -, mais la vigilance technoide y est grande.

Niveau de sécurité et dispositifs de surveillance

Partout où elle ne prête pas à conséquence, la présence d'intrus bios non autorisés est purement et simplement ignorée, si ce n'est tolérée. En revanche, les zones protégées sont placées sous la surveillance de champs de force, de batteries de tir automatiques, et de robfliks psychopathes fort peu doués pour la négociation.

Rumeurs

Tour à tour, deux grandes rumeurs circulent dans les anneaux inférieurs. Certains jours, on annonce que l'extermination de la population de l'endocity serait planifiée et orchestrée depuis l'anneau primal. Et d'autres, on assure que des troupes de terroristes vont partir à l'assaut de l'anneau, et s'emparer des stocks d'armes qu'il contient, avant de se répandre dans l'endocity tout entière. Enfin, dès qu'une petite épidémie bénigne touche les niveaux voisins, on évoque avec insistance un prétendu plan des autorités pour répandre des maladies mortelles dans tous les niveaux inférieurs. Mais là, s'agit-il vraiment d'un on-dit...?

Lois et décrets particuliers

Un planning de fabrication, actualisé en permanence, définit les objectifs de production de l'anneau primal. S'il apparaît que ces objectifs ne peuvent pas être tenus, la loi PROD 59-7 autorise les services de planification à recruter massivement - dans les anneaux bleu, vert et rouge - toute la main-d'œuvre voulue pour rattraper les retards. Dans son alinéa 37-6, ce texte juridique autorise également un ajustement de la demande à l'offre, autrement dit l'élimination des consommateurs qui ne pourront pas être satisfaits. Dans ce cas de figure, inutile de dire que seuls les habitants des six derniers anneaux sont concernés...

8 · Le Sub-anneau

« Hé, imaginez un peu... Et si le Prez, à force de se faire cloner, finissait par devenir un mutant.

- Mais c'est déjà un mutant !

- Oh l'autre ! C'est quand même pas une tête de singe... »

- Une tête de singe, non... Mais une tête de con, c'est sûr ! »

Viennent ensuite les tréfonds de l'endocity, les oubliettes innommables où bien peu des habitants des niveaux supérieurs ont jamais mis les pieds. C'est d'abord le sub-anneau, un périmètre de 50 niveaux truffés de passages et souterrains officiels et non officiels, où croupissent les populations les plus misérables de l'endocity : les déshérités importés tels quels depuis un autre monde à l'agonie, ou les indigents que produit naturellement une telle concentration d'humanité grouillante. Mais ce n'est pas tout, car 10 niveaux sont également strictement réservés aux seuls mutants - parias parmi les parias. Enceinte hermétiquement close, le Quartier des mutants - le GTO - est un lieu sinistre et funèbre où toute lumière est interdite. L'accès y est sévèrement contrôlé, mais les Bossus du Prez ou les robfliks ne dédaignent pas y faire une descente de temps en temps, pour évacuer leur trop-plein d'énergie meurtrière.

Cadre et tribus

Territoires des exclus, des marginaux et des mutants, le sub-anneau donne un avant goût de l'enfer. La vie n'y est pas facile, loin de là. Les approvisionnements n'arrivent que rarement, et les installations et équipements standards ne sont que des amas de téflo-béton nu, amenés et laissés tels quels par les machines Techno-Technos. Certes on n'y manque pas d'espace, mais ces grandes étendues

Le cas des mutants. *Comme tous les mutants de l'univers, ceux qui vivent au sein des endocities sont victimes de l'action néfaste des technologies. En l'occurrence, c'est le pillage de l'élément K - la conscience humaine, la force de vie inhérente aux humains - par les machines Techno-Technos, qui leur vaut de voir leur humanité devenir hybride. Dans le métissage, ils gagnent une caractéristique animale, mais perdent une part de ce qui faisait d'eux des hommes à part entière.*

vides et nues, où seuls quelques éboulements mettent un peu de relief, sont tout sauf accueillantes. Pour les autorités, c'est comme si l'endocity s'arrêtait à l'anneau primal. Tout ce qui vient après est quantité négligeable. Pour leur pitance, les misérables qui vivent là savent ne pas toujours pouvoir compter sur la ville nourricière. Et quand ils sont stigmatisés, comme le sont les mutants, les difficultés atteignent un niveau inimaginable. Outre les mutants, le sub-anneau abrite tous les laissés pour compte de l'endocity, ceux qui n'ont même plus rien à vendre, ni la force d'aller voler.

Sites et curiosités

Lieu intégralement lépreux, le sub-anneau n'offre aucun intérêt pour le visiteur, à l'exception peut-être du quartier mutant, le GTO. Chaque année, une vingtaine de laisser-passer touristiques sont ainsi délivrés, pour des prix exorbitants, à des Aristos particulièrement vicieux. Les explorateurs suicidaires ou inconscients peuvent toujours tenter leur chance sans autorisation, mais aucun de ceux qui s'y sont risqués n'est revenu.

Niveau de sécurité et dispositifs de surveillance

Aucune disposition n'est prise pour garantir la paix civile dans le sub-anneau. En revanche, une surveillance automatique féroce est mise en place autour du quartier mutant, et ceux qui tentent d'en sortir avant l'âge de 21 ans sont immédiatement éliminés.

Rumeurs

Il paraît que les autorités de l'endocity ont prévu de remonter, un jour à l'improviste, le niveau du lac d'acide pour noyer l'anneau noir, le Sub-anneau et tous leurs habitants.

Lois et décrets particuliers

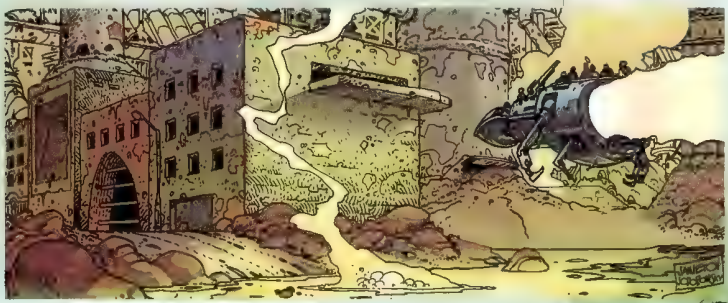
Deux dispositions en particulier régissent la vie des mutants. Primo, la lumière est absolument prohibée dans les dix niveaux de leur quartier - sur instruction des ethno-urbanistes Techno-Technos , et secundo il leur est interdit de quitter le GTO avant l'âge de 21 ans, sous peine d'être tués à vue par les chasseurs urbains. Pour ces derniers, la loi est assez souple, et abattre un mutant majeur ne prête pas à conséquence.

9 - L'anneau noir

« Ici commence le règne de la nuit... »

Enfin, arrive l'anneau noir, la pointe du cône que forme l'endocity, l'ultime trace de l'intervention des Techno-Technos à l'intérieur de la planète. Avec seulement 10 niveaux répartis sur 4 kilomètres de hauteur, l'anneau noir offre les mêmes espaces immenses que l'anneau d'Or, mais le décor est différent. Vraiment différent. Le dixième niveau, le plus bas, forme la rive du lac d'acide. Loin d'être une villégiature les pieds dans l'eau, ce littoral de la désolation n'est qu'une longue grève de blocs de téflo-béton rongés par les émanations hyper-corrosives du lac. Survivre ici peut paraître impossible, mais l'on y croise pourtant un monde fou : les Anarco-psychotiques bien sûr, mais aussi la pire engeance de l'endocity, les sectes les plus extrémistes, des sociétés secrètes totalement interdites, et quantités de desperados prêts à faire exploser la planète pour oublier leur ennui.

Les terroristes urbains. Partout où l'autorité et la discipline sont prônées comme des vertus, l'anarchie et la contestation naissent, comme autant de contre-courants naturels - et prévus par les Techno-Technos. Les terroristes urbains sont rarement isolés et agissent généralement au sein d'un des nombreux anarco-groupuscules des endocities. Si la rébellion constitue pour certains une nécessité sociale, elle n'est pour d'autres qu'une forme de distraction comme une autre - et nos terroristes en herbe se donnent beaucoup de mal pour mettre un peu d'animation dans les rues. Il ne faut tout de même pas confondre les véritables terroristes avec les criminels de l'Amok, qui n'ont même pas la décence et le savoir-vivre de prévenir la 3D quand ils posent une bombe !

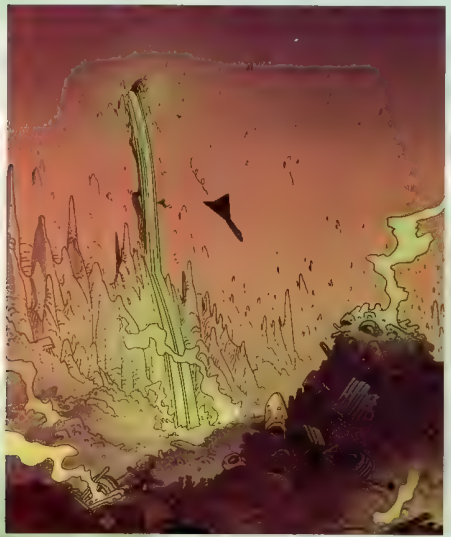


Gérer un tel ensemble pourrait paraître compliqué, mais les armes dont disposent les Techno-Technos constituent une aide puissante. Tout d'abord, l'Ordinateur Central est instantanément informé de tout ce qui se trame dans les sous-sols, et il peut immédiatement dépêcher l'une des forces d'intervention à sa disposition - Bossus, robfliks ou Endogardes - pour ramener le calme. Mais il a d'autres atouts encore, et notamment le Nécrorêve.

En effet, en tant qu'espace parfaitement clos, l'endocity est le lieu idéal pour appliquer ce subtil stratagème d'asservissement, qui maintient le gros de la population dans un état de contentement béat.

En plus des drogues et de l'hypertélé omniprésente, les suicides, les émeutes, les accidents et les actions terroristes des Anarco-psychotiques - le tout parfaitement maîtrisé, orchestré et contrôlé par les séides de la *Magnus Dei* - occupent l'esprit des masses, et les incitent à rester frileusement pelotonnées dans l'hébétude.

Par la grâce de la Sainte Eglise Industrielle, le Nécrorêve se propage, et le linceul opaque de la Ténèbre, lentement, recouvre la conscience des êtres vivants.



Cadre et tribus

Refuge de la misère et de la désolation, l'anneau noir est un vaste espace clos et aride, où atterrissent en masses les déchets produits par l'endocity, et où survivent tous les désespérés de la cité-puits, dans des conditions plus proches de la barbarie que de la civilisation. Sur ce terreau fertile, la violence et le ressentiment s'épanouissent. La surface ne se soucie pas de leur sort : ils voudraient tous les voir morts...

Sites et curiosités

Outre les Anarco-psychotiques, différents clans de rebelles ont fait souche ici. Ils ont creusé de nouvelles galeries et y ont installé leurs campements hétéroclites, bâtis à partir des matériaux de récupération les plus divers. Les Aristos trouveraient l'endroit follement gai pour une soirée, mais la vie sur les rives du lac d'acide est chaque jour plus glauque.

Niveau de sécurité et dispositifs de surveillance

Les autorités Techno-Technos n'ont pas jugé bon d'installer le moindre système de surveillance dans l'anneau noir. En revanche, toutes les factions rebelles qui y ont établi leurs quartiers mènent une surveillance constante. Elles craignent, à juste titre, l'incursion fatidique des forces de la surface, et vivent donc sur un pied de guerre permanent.

Rumeurs

Dans toute l'endocity, les pires bruits courent sur les habitants de l'anneau noir : ils sont anthropophages, ils élèvent des créatures remontées des enfers, ils ont passé un pacte avec les forces souterraines... On dit aussi qu'ils gardent l'accès à un fabuleux monde secret, où dorment des trésors inouïs qui défient l'imagination.

Mais nul n'a jamais pu en vérifier la véracité.

Lois et décrets particuliers

Deux lois seulement ont cours ici : la loi de la jungle et celle du plus fort !

Le Lac d'acide. *Immense réservoir marécageux, le lac d'acide charrie des flots verdâtres fluorescents, qui ont la causticité de l'urine des serpents. Il est créé dès la phase de réalisation des endocities, puisqu'il reçoit toutes les déjections des machines qui les créent. Les résidus organiques des éléments vivants phagocytés par les machines - populations humanoïdes, faune, flore, etc. - y sont également déversés. Après l'achèvement d'une cité-puits, personne - pas même les Techno-urbanistes - ne sait où s'écoulent ses flux toxiques. D'ailleurs de nombreux bruits courent sur ce sujet. Une chose est sûre, ils s'infiltrent lentement, et forment un noyau liquide au cœur de la planète, véritable concentré instable d'une dangerosité extrême.*

L'Espace

« Il est autant de mondes dans le cœur d'un seul homme
que dans cet infini qu'il cherche à maîtriser. »
–Les Versets de Renovalh, III.1.

L'UNIVERS

« Tsss... Plus de trente mille ans d'histoire pour en arriver là... Quelle tristesse. Je ne trouve même plus les mots pour exprimer ce que je ressens. Et pourtant ! Pourtant, tout aurait pu être si différent... Sans mensonge, ni trahison. Il aurait seulement suffit que l'homme n'oublie pas... »

–John D.

LES GRANDS ÉQUILIBRES

La connaissance des secrets infinis ne peut que donner des regrets. En effet, jamais plus peut-être dans toute l'éternité, une intelligence n'aura la chance de rassembler autant d'atouts et d'avoir à sa portée une puissance égale à celle des dieux.

Car l'univers est un gisement quasi inépuisable de bienfaits, et si l'homme avait eu la sagesse de bien les utiliser, il aurait pu se promener éternellement dans un éden sans cesse renouvelé. Car l'univers contient des quantités colossales d'énergie, des espaces infinis...

Si on le considère d'un point de vue global, l'univers est une masse aux contours flous et imprécis. Il est fini, mais n'a pas de frontières. Il a un aspect vaguement hélicoïdal, sans doute imputable au fait qu'il s'est dilaté dans un formidable tourbillon originel, mais il offre, à une échelle macro, une forme générale que l'on pourrait qualifier de parallélépipédique.

En un mot, l'univers peut se concevoir comme étant une brique. Ni plus ni moins qu'un pavé en suspension dans le néant.

La masse de l'univers n'est ni homogène ni compacte. Car il est constellé de « trous de vers », des tunnels de matière exogène qui sont autant de passages vers des zones et galaxies lointaines. Or, l'espace étant courbe, ces trouées constituent des raccourcis entre des points qui sont extrêmement éloignés les uns des autres si l'on suit la périphérie de la courbe, mais proches si l'on coupe à travers. L'univers a conservé quelques-uns de ces passages qui s'étaient formés naturellement au moment de sa création. Mais l'homme, et notamment les tenants de la Sainte Eglise Industrielle, en ont construit artificiellement des quantités invraisemblables. Ce sont ces fantastiques voies de communication qui facilitent l'exploration des zones les plus lointaines, et qui permettent aussi à l'Empire d'asseoir son hégémonie sur des milliards de galaxies.

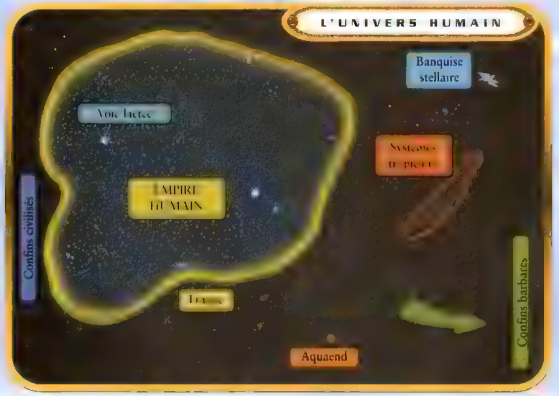
Sur le plan technique, il semblerait que la recette des Techno-Technos consiste à créer un champ d'anti-matière, qu'ils piègent et lancent vers une destination. Dès l'instant de sa création, cette polarisation aberrante s'effondre, un peu à la manière d'un trou noir dont la masse devient trop énorme, et ouvre une voie dans le vide intersidéral. Tout le génie des Technos tient alors au fait qu'ils parviennent à figer cet état d'extrême instabilité, sans que cela entraîne d'effets cataclysmiques. Lorsque le tunnel est ouvert, long couloir de vide positif traversant le vide négatif, son état ne connaît plus aucune variation. On ne peut y pénétrer qu'aux extrémités, à l'entrée et la sortie. Sur toute sa longueur, il est comme protégé par une gaine polarisée. Cette barrière est une frontière qu'aucun élément matériel, pas même la plus petite particule de matière, ne saurait franchir.

Pour l'heure, les Techno-Technos jouissent d'un monopole sur la construction de ces tunnels, mais on ne peut pas exclure que d'autres groupes puissants parviennent eux aussi à maîtriser les clés. Officiellement, les grandes voies de communication intergalactiques sont sous le contrôle conjoint de la Sainte Eglise Industrielle et de l'Endogarde. En fait, la garde de ces tunnels est assez simple puisqu'il suffit d'en surveiller les portes. Celles-ci sont en général placées à proximité relative des grands systèmes et des galaxies majeures. Les tunnels raccourcissent les distances entre des galaxies extrêmement éloignées les unes des autres dans l'univers, mais il faut bien souvent encore voyager dans l'hyperespace à l'intérieur d'une même galaxie pour parvenir à destination.

Au total, l'univers renferme des milliards de galaxies distinctes qui flottent dans un espace contenant des poussières, des gaz, des particules atomiques et d'autres choses étranges encore… Pour donner une idée de sa démesure, prenons le cas du système solaire de Terra Prima dans la galaxie de la Voie lactée. En supposant que la distance entre Terra Prima et son soleil représente un micron, c'est-à-dire 1 millième de millimètre, le diamètre de la Voie Lactée serait de 6,3 kilomètres, Andromède serait éloignée de Terra Prima de 126,6 kilomètres, l'amas de la Paléo-Vierge de 2 278,8 kilomètres, l'amas de la Grande Ourse de 106 344 kilomètres et les limites probables de l'univers de 759 600 kilomètres.

L'univers est un espace sauvage, indompté et imprévisible. Bien évidemment, il obéit quand même à un certain nombre de règles. Tout d'abord, il y a bien sûr les sept grandes forces physiques ou interactions fondamentales connues depuis les temps immémoriaux de la paléo-histoire. En numéro un, l'interaction gravitationnelle, familièrement appelée la gravité, qui est la force attractive s'exerçant entre toutes les particules de l'Univers. Numéro deux, l'interaction électromagnétique, la force liant les électrons aux noyaux des atomes. Numéro trois, l'interaction forte, qui est la force qui assure la cohésion du noyau des atomes. Numéro quatre, l'interaction faible, qui malgré son nom est quand même la force responsable, entre autres choses, de la désintégration de certaines particules. Dans ce dernier cas, on appelle ça la radioactivité. Numéro cinq, l'interaction psycho-magnétique, la force d'attraction-répulsion qui déplace les corps célestes les uns par rapport aux autres en fonction des vibrations émotionnelles qu'ils émettent. Numéro six, l'interaction cérébro-fluidique, la force par laquelle l'intelligence des systèmes agit sur les grands flux. Et enfin, la numéro sept, l'interaction cosmo-lubrique, la grande force qui, en permanence, met les éléments de l'univers relevant du principe mâle en rotation autour des éléments associés au principe femelle. Parfois, l'univers enregistre des pics d'activité cosmo-lubrique. Ces gigantesques soubresauts, qui s'achèvent sur une contraction paroxystique de toutes les fibres cosmiques immédiatement suivie d'un relâchement général, sont parfois appelés « ruts galactiques ».

Grosso modo, ces principes sont valides et vérifiés partout dans notre univers. Mais comme il s'agit d'un maelstrom bouillonnant et plutôt insondable,



Appréhender l'univers. Aucun mot, aucun chiffre, aucune parabole imagée ne saurait résumer l'immensité de cet espace qui s'enrichit chaque jour de nouvelles frontières, d'habitants surnaturels et de dimensions encore inconnues de l'esprit humain et des supra-ordinateurs qu'il conçoit. L'univers est plus qu'infini - il est démentiel. Plus l'homme tente d'y appliquer sa logique, en le découpant en zones et en unités de mesure sans cesse plus titanesques, plus l'espace croît, grossit, se déforme, à la façon d'une surréaliste flaque de mercure…

il existe inévitablement d'autres forces encore inconnues. D'ailleurs, leurs manifestations sont souvent perceptibles dans l'immensité galactique et notamment lorsqu'on s'approche des limites, lorsqu'on vient tutoyer les confins…

Les confins de l'Empire et au-delà…

Ici, en ses confins où rugissent des vents démentiels et se déchaînent des pluies acides, l'univers n'est assurément pas des plus accueillants. Cette frontière obscure et immatérielle marque la fin du monde tel que notre intelligence le conçoit. Des conditions vertigineusement barbares et une pression atmosphérique colossale interdisent à l'homme de survivre dans cette zone. D'ailleurs, il semble que certains paléo-érudits des vestiges archaïques aient estimé que les confins de l'Empire pourraient bien être le mythique enfer…

Les confins tracent une ligne que nul n'a jamais franchie. Derrière, ce n'est plus tout à fait l'inconnu. On sait aujourd'hui ce que l'on peut y trouver. Mais le franchissement physique des confins reste toujours une impossibilité absolue. À cet égard, voici un document inédit. Il n'est pas récent, puisqu'il a plus de vingt mille années standard, mais il est assez instructif et illustre assez bien ce que peut représenter une confrontation avec l'extrême définitif.

Mais il fallait bien qu'il y eût quelque chose au-delà. Il y avait eu les invasions Galacto-Barbares et autres incursions d'aliens exogènes. Les confins ne pouvaient pas être cette extrémité ultime qui aurait borné la réalité. Mais que pouvait-il bien y avoir ? Fallait-il que les frontières soient une limite ou

Ceci est la retranscription exacte des propos du capitaine Frame Platz tels qu'ils ont été enregistrés dans la boîte noire automatique de son appareil. Le capitaine Frame Platz commandait le vaisseau explorateur Namiteh, envoyé sur une zone frontière pour analyser la teneur en tranekkon14 d'une barrière d'astéroïdes laissée dans le sillage d'une comète. La carcasse du vaisseau, étrangement aplatie, fut récupérée par l'expédition de secours. Elle errait à la dérive dans l'espace, poussée par les vents stellaires.

« Premier tour de l'approche de la barrière. La sortie de l'hyperespace dans la zone s'est passée sans problème, malgré les conditions extrêmement difficiles. La structure renforcée semble supporter les pressions extraordinaires auxquelles elle est soumise. En revanche, le blindage extérieur souffre déjà des chocs des multiples débris projetés par les vents. L'attraction de la barrière est colossale et le pilotage manuel est impératif. Nous devrions probablement espacer les approches et les sorties. (, ,

Quatrième jour. Nous avons dû battre en retraite et faire relâche à deux années-lumière de la barrière. Nombreuses avaries sur le blindage extérieur. Aux confins, la vie est extrêmement difficile. Confinés dans les exosquelettes, les 4 membres de l'équipage et moi-même souffrons enormément. La consommation energétique est colossale. Demain, nous tenterons une approche du point le plus extrême de la queue de la barrière, là où la teneur en numerai paraît être la plus elevee. (.)

Cinquième jour. Nous sommes à pied d'œuvre. Thypa s'est portée volontaire pour la sortie. Nous ouvrons le sas. Il sort. . La déperdition donne une gîte colossale au bâtiment. Je dois corriger l'assiette en permanence. Les turbulences atteignent des degres aburrissants. Les instruments de contrôle gyroscopique sont perturbés. J'espere pouvoir tenir assez longtemps.. L'experience est vraiment risquée. Thypa me dit que la galaxie derriere nous ressemble a un entonnoir geant. Devant lui, elle est aplatie comme si une pince géante la refermait Si ça se trouve, il y a une duvnite de l'autre côte qui surveille l'étanchéite ? Je me demande ce qui se passerait s'il y avait une fuite ? Si la matere de l'univers se deversait dans l'au-dela ~ ..) Voila, Thypa etend son bras télescopique et saisit la roche la plus lointaine. Le rocher ultime de cette partie de l'univers. C'est extraordinaire.. La pince se referme Ça y est. il est a nous ! Aaaargh ! Paleo-diable ! Le vaisseau est desequilibré Ce truc pese plus lourd qu'une galaxie. Il nous entraine ! (.) J'ai mis toute la sauce, mais rien n'y fait. L'un des moteurs vient de cramer. (…) C'est horrible ' Typha est happé comme dans une presse invisible et réduit à l'état de feuille. L'exosquelette n'a servi a rien. La pression est immaginable. Tous les circuits sont HS. Les 3 autres membres de l'équipage ne répondent plus. Leurs batteries individuelles doivent être mortes… Si je suis encore en vie, je crois que c'est parce que je suis dans le poste de pilotage alimente par le generateur de secours… Pour ce que a quoi ça me sert . Le bâtiment ne bouge plus. On dirait que les vents sont tombes. Je crois qu'il dérive lentement vers la ligne des confins. (…; J'ai dû perdre conscience quelques instants. L'oxygene se fait rare. La structure du château avant a dû craquer. Le vaisseau n'est plus pressurise… (…) Je suis maintenant dans l'axe parfait des confins On devait un gigantesque tunnel. Les parois sont lisses… Argentées. . Comme noires avec des traits de lumière qui sourdraient de l'intérieur. Devant moi, tout pres et extrêmement loin a la fois, il y a une fine ligne blanche… Je crois que je m'en approche… J'ai l'impression d'entrer dans une caverne. Dans un nouveau monde en creux .. L'espace autour de moi est comme le négatif de celui que je viens de quitter. Le vide est blanc et les étoiles sont noires… Je crois que je viens d'entrer dans l'anti-univers . La replique inversee. . (…) Oh !!! Un vaisseau vient de surgir… Non, ce n'est pas un vaisseau. On dirait un enorme poisson. Une raie. Une gigantesque raie ! Elle est plus grande qu'un soleil. Elle plane longtemps. Le bout de ses ailes frémit doucement. Elle vient de replonger. Elle a disparu… (…) J'ai encore perdu conscience. Je ne peux presque plus parler. Je vais mourir. Je ne sais pas où je suis. Tout devient noir. Pas blanc. Je suis peut-être deja mort. J'aurais voulu… »

Fin de l'enregistrement.

L'univers connu. *Les limites de l'univers dit « connu » sont fixées par la Frange, cette gigantesque ceinture immatérielle qui détermine les frontières de l'Empire. Ainsi, on désigne comme « Endofrange » l'espace et les mondes compris à l'intérieur de ce tracé - par extension, l'Exofrange comprend tout ce qui s'étend au-delà de cette frontière. Il est important de noter que la Frange elle-même est large de… plusieurs centaines d'années-lumière !*

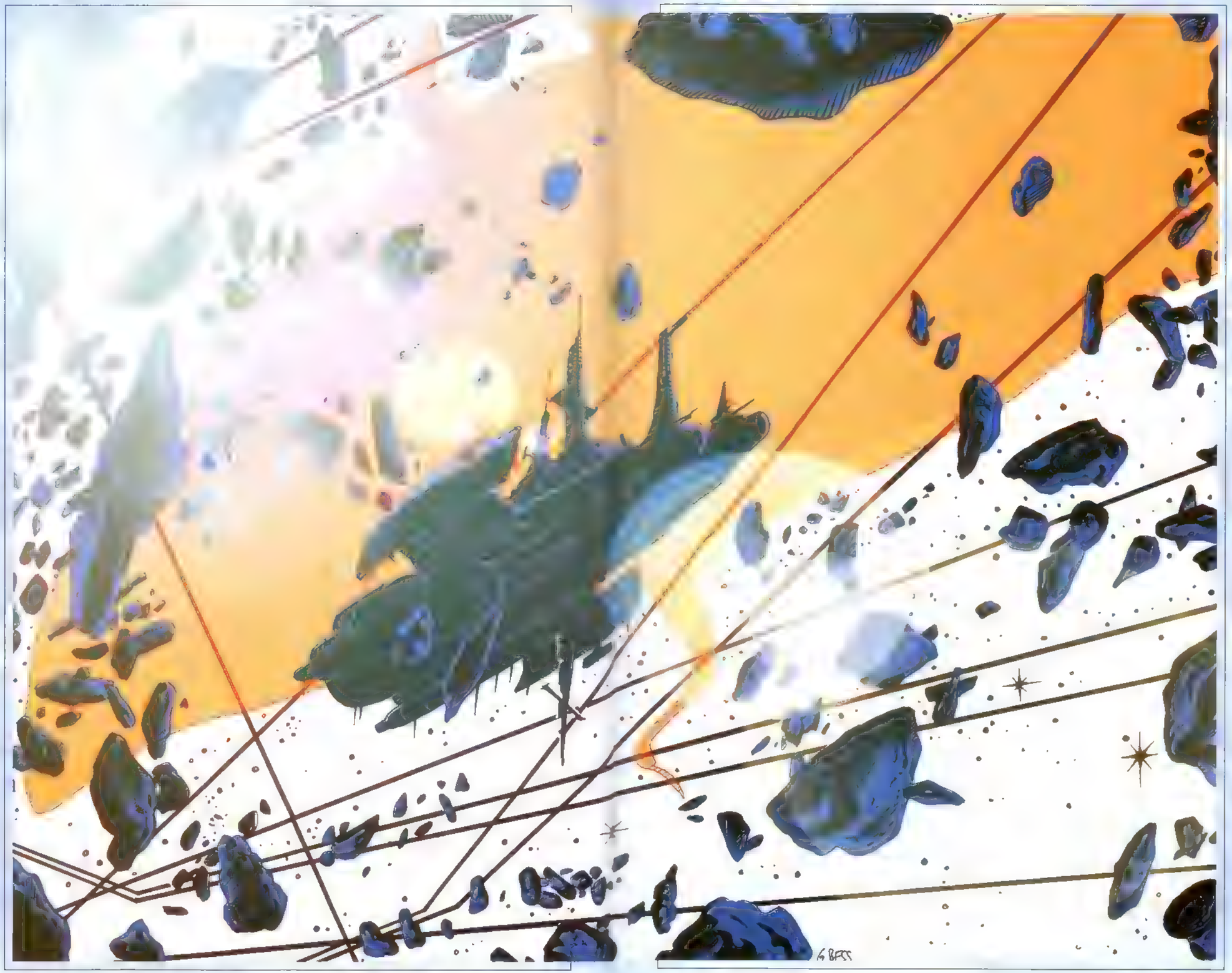
pouvaient-elles être un seuil ? Incidemment, il est apparu qu'au-delà des confins se trouvaient d'autres univers. En effet, sous l'action d'une logique cosmique indépendante et capricieuse, les univers finis et autonomes se rapprochent les uns des autres et s'assemblent pour former une structure alvéolaire d'une dimension inconcevable à l'échelle humaine. Notre univers n'est pas unique et il existe une infinité d'univers parallèles où ce qui est vrai ici n'est déjà plus qu'un souvenir là et une simple probabilité ailleurs.

Et tous ces univers agglutinés les uns aux autres, empilés comme les briques d'un mur, ne sont pas comme des cellules étanches qui se côtoieraient en s'ignorant superbement. Car ils se connaissent, se fréquentent, entretiennent des rapports et, surtout, communiquent. En 13612, les premiers contacts furent établis avec les univers parallèles voisins et en 13637 notre univers rejoignit officiellement la Confédération des Univers Parallèles. C'est donc qu'il existe un point d'accès. Et de fait, si les confins sont parfaitement infranchissables, il existe néanmoins des portes permettant de passer d'un univers à l'autre.

Ces portes sont au nombre de six. Chacune d'elles s'ouvre sur un univers qui est l'exact opposé de celui qu'on quitte. Par exemple, aux confins où règne un froid atroce, la porte Temper-Ut, dont le gardien est Uakl, débouche sur un univers brûlant. De même, devant la porte Mardador gardée par Gangez, l'univers est fluide et léger, mais dès qu'on en franchit le seuil, on pénètre dans une dimension où toute chose présente une extraordinaire densité, une compacité infinie. Pareils à des molécules en suspension qui se cherchent et s'assemblent selon une alchimie propre, les univers s'agglomèrent en fonction de facteurs d'attraction-répulsion générateurs de polarité. C'est peut-être le hasard de la création qui a associé notre univers à six autres univers seulement, mais ce chiffre aurait-il pu être autre ? Il faut bien savoir que ce phénomène de regroupement des univers reste pour l'heure mal connu. On ne sait pas combien d'univers sont ainsi amalgamés entre eux. D'ailleurs, rien ne dit qu'il n'existe pas une infinité d'univers parallèles.

Néanmoins, certaines constantes peuvent être observées : la ligne des confins entre les univers est partout infranchissable. Il existe toujours une porte entre deux univers et les réalités de chaque côté du seuil sont systématiquement l'opposé l'une de l'autre. L'existence de ces portes est un secret jalousement gardé, connu seulement d'un nombre infime d'initiés. Rares sont ceux qui ont eu le privilège de les franchir. D'autant que les portes sont placées sous la vigilance d'un gardien, en général un être d'essence sublime. Ces gardiens ont une réalité matérielle dans chacun des deux univers reliés par la porte qu'ils gardent. Ils sont mortels, mais possèdent des pouvoirs et des aptitudes qui dépassent le cadre habituel de la condition de mortel. Par ailleurs, est associée à chacune des portes une propriété particulière capable de transformer radicalement l'équilibre physique des univers. Les gardiens sont les détenteurs de ces secrets.

Dans notre univers, les 6 portes secrètes qui marquent le passage vers d'autres univers, celles dont seuls les fous osent rêver franchir, un jour, le seuil, sont respectivement Mardador, Temper-Ut, Lucioh, Per-Beod, Chonch et Puerko. Mardador est la porte gardée par l'oiseau Gangez. Elle mène des confins denses à un univers léger, et la maîtrise de la gravité est le secret qui y est associé. Temper-Ut mène des confins chauds à d'autres confins froids. Cette porte est gardée par Uakl, une tortue de mercure, qui détient le secret de la modification des températures. Gardée par Ophidat, une entité reptilienne aux écailles noires et blanches qui possède le secret de la lueur et des ténèbres, Lucioh est la porte qui mène de l'obscurité à la lumière. Comme chacun sait la Sainte Eglise Industrielle a une affinité toute particulière avec cette porte et ce gardien. Per-Beod est la porte qui conduit d'un univers sec à un autre liquide. Son gardien, Bemb,



Les enfants du néant. *Habitué à découvrir des créatures sans cesse plus surprenantes sur les planètes des mondes encore inconnus, l'homme a également dû composer avec les véritables habitants de l'espace - qui, à la façon d'une mer incommensurable, abrite une vie et une activité insoupçonnées. Au plus lointain des confins, là où s'esquissent les contours de la banquise stellaire, quelques explorateurs ont pu observer les baleines, requins et cétacés - à l'image de celui qui donna aux Shabda-Oud une si impressionnante armée de cétacyborgs*
Il a également été constaté que l'utilisation des bombes et munitions Tri-H ouvrait des brèches si profondes dans l'espace que des créatures issues de l'entremonde pouvaient parfois se manifester - et fondre sur les responsables de ces perturbations dans l'équilibre du néant.

détient la source absolue, le secret de la maîtrise de l'eau. Il semblerait que Bemb se soit un jour, pour une raison ou une autre, entendu avec l'Ekonomat et qu'un pacte les unisse. Chonch, la porte qui débouche d'un univers rugueux dans un univers lisse, est gardée par Ruante qui possède la capacité de modifier à volonté le relief des mondes. Son pouvoir est détenu dans un objet, un petit pinceau en orikarb. Enfin, Podrih-Do, gardien capable d'agir au niveau moléculaire le plus infime et de maîtriser la chimie des arômes, veille sur Puerko, la porte par laquelle on quitte des confins pestilentiels pour déboucher dans un univers parfumé.

Voilà pour ce qui est de l'aspect sensible et palpable de notre univers et des univers qui le bordent. Reste encore à souligner que les univers sont cosmophages et qu'ils sont en perpétuelle concurrence les uns avec les autres. L'équilibre entre eux n'est jamais qu'un état instable, le solde de leurs forces expansionnistes. Cela dit, certaines de ces réalités ne seront jamais accessibles qu'à des êtres hors du commun, qu'à ceux qui auront su dépasser et repousser leurs limites pour se frayer un accès vers ces dimensions. Mais la réalité de l'univers, le nôtre et tous les autres univers, ne s'arrête pas au sensible. En effet, il existe d'autres vérités, d'autres dimensions plus subtiles et plus cachées, en un mot, moins perceptibles.

L'entremonde

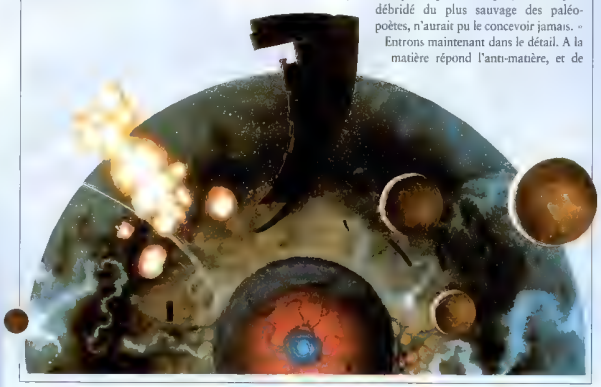
Pour préciser plus avant la nature des mystères immatériels des univers, voici quels furent les propos d'un spécialiste sur la question.

« Car l'univers, mes chers collègues, n'est pas que ce bon vieux pain aux raisins, cette pâtisserie gonflée à la chaleur du four, où les nuages de gaz et de poussières seraient la pâte, et les raisins les masses disséminées ici et là des planètes, galaxies et autres trous noirs. (…) Même feuilletée ou sablée, la pâte ne rendra jamais la merveilleuse complexité de la texture de l'univers, la coexistence magique de mystères sublimes et de l'énergie physique, qui fait tenir dans une poussière de particule plus de force que n'en contiennent tous les noyaux de tous les soleils. (…) Non, mes chers collègues, en vérité je vous le dis, le cerveau central ne joue pas aux dés… C'est pire ! Il joue au poker menteur avec le diable et il a misé tout l'univers sur une misérable paire… »

–Fragments de l'intervention du mentrek Girasol, concepteur de la théorie du Méta-chaos, devant les Universités Mentrekis galactiques réunies en l'année standard 27258 de Terra Prima.

Malgré l'aspect nébuleux de toutes ces questions, un constat s'impose : l'univers est une vaste étendue chaotique où le mot complexité prend tout son sens. Et dans ce magma bouillonnant se cache l'entremonde, une dimension inaccessible au-delà de la réalité physique révélée à l'homme et donc de la matière telle que nous la concevons et la percevons. Et tout invisible qu'il soit, ce pan de l'univers n'en est pas moins une composante fondamentale de sa texture.

« Une mince feuille parfaitement unie en surface, comme le disait encore le mentrek Girasol, recèle plus de surprises qu'aucun esprit, même le plus débridé du plus sauvage des paléo-poètes, n'aurait pu le concevoir jamais. » Entrons maintenant dans le détail. A la matière répond l'anti-matière, et de



Tunnels et mondes majeurs.
Dans un univers trop vaste pour qu'aucun homme puisse prétendre en avoir exploré la plus infime partie, les planètes et les mondes habitables sont hiérarchisés en temps de voyage plus qu'en véritable importance. Ainsi, depuis l'invention des Techno-Tunnels, on différencie les mondes « majeurs », situés à moins de cinq heures de saut hyperspatial d'une porte de Tunnel, des mondes « mineurs », auxquels on accède en moins de cinq jours après un saut, et des mondes « lointains », situés à plus de cinq jours d'une porte hyperspatiale.
Les mondes de l'Exofrange ont pour particularité d'être situés hors des limites de l'Empire, tout comme les mondes des confins, mais l'existence de quelques portes hors des frontières impériales crée également une notion de mondes majeurs et mineurs de l'Exofrange.

l'équilibre entre ces deux éléments fondamentaux dépend la cohésion de l'univers hétérogène. Qu'un accident, un cataclysme ou le battement d'une aile de papillon modifie l'harmonie de cette alchimie et une brèche s'ouvre vers l'entremonde, « le mythique plus loin, le tissu essentiel de notre univers. »

Cette dimension de chaos et de beauté abrite des tableaux de splendeur et d'effroi auxquels aucun esprit ne saurait résister : la chaotique zone d'Ambre, d'où sortit peut-être la vie puisque l'harmonie est fille du désordre, puis par-delà les couloirs labyrinthiques, la dimension originelle « dimension de pure beauté au calme éternel, où seules des lumières vivantes ondulent, tremblent, irradient, chatoient, rayonnent, phosphorent, scintillent, étincellent, tels des joyaux grands comme des galaxies », et plus loin encore, plus loin que toutes les distances jamais parcourues, l'Onfale, « le site premier et dernier, le nombril secret où tout se crée et tout se consume. »

Que faut-il retenir de ces révélations ?

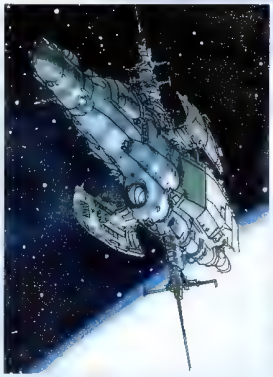
En fait, l'idée essentielle est qu'il existe quelque part le point ultime de l'existence de la matière. C'est le mythique Onfale, le point originel du Big Bang. A l'origine du monde et de toute chose, la totalité des quantités colossales, infinies et inimaginables d'énergie qui traversent et forment l'univers était contenue dans un point minuscule, une petite sphère noire brillante comme une pupille : l'œil créateur, celui qui donne naissance aux mondes. Et ce point, premier et dernier, qui est enfoui au plus profond du tissu des univers et d'où surgit un jour tout ce qui existe, pourrait aussi sonner la fin de toute existence…

En effet, qu'adviendrait-il si l'œil créateur venait à se refermer ? Si un fou héroïque et surpuissant venait à braver mille dangers pour s'en aller percer l'iris de la prunelle première ?

La question se pose effectivement, mais bien rares sont ceux qui ont osé se risquer de l'autre côté. Seuls deux représentants de l'auguste lignée des Méta-guerriers, le Méta-Baron Aghnar et le Méta-Baron Tête d'acier, ont jamais franchi cette limite. Car l'entremonde est protégé. Il nourrit en son sein des créatures plus redoutables que des goules affamées, plus monstrueuses que des stryges dépravées, plus mortelles que le plus puissant des poisons.

D'étranges vampires notamment hantent cette zone, des identités cerbophages que rien n'arrête, qui se jouent du plus résistant des blindages de netranekkon blanc et qui se repaissent de l'appétissante masse céphalique qui gîte dans le crâne des hommes…

Les risques sont donc faibles qu'un mortel ose aller défier l'Onfale. Mais sait-on jamais ?…



L'HYPERESPACE ET L'INTERESPACE

La maîtrise de l'hyperespace a été la première clé de la conquête de la galaxie de Terra Pruma. L'hyperespace est un état instable du vide intersidéral dans lequel entre tout corps lancé à une vitesse supérieure à celle de la lumière.

Il y a de cela bien longtemps déjà, plus de vingt-sept mille années en arrière, lorsque l'homme est parvenu à maîtriser sa vitesse de déplacement dans l'espace, il est parti à la conquête de cette nouvelle frontière délicieusement mortelle. L'univers enfin lui tendait les bras. C'est la découverte du principe de la fusion-contraction-dilation instantanée de la matière qui lui a offert cette puissance incommensurable, capable de le propulser dans la dimension supra-luminique. Mais sa maîtrise a été une longue route semée d'embûches et de dangers infinis. Lors des premières tentatives, nombre de vaisseaux se sont matérialisés, au sortir d'un saut, dans des planètes ou des étoiles, engloutissant appareils et équipages.

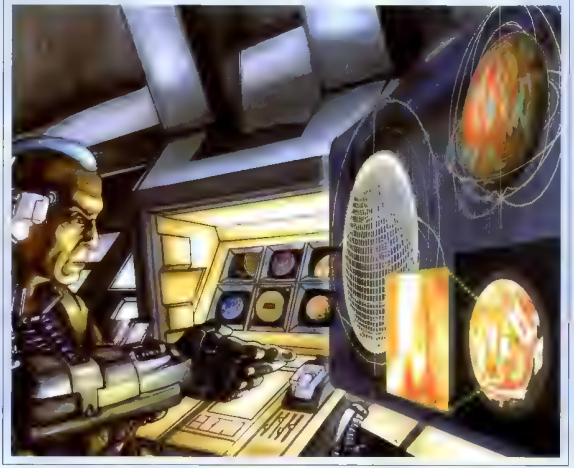
Mais le temps a passé et maintenant, des zones entières de l'univers, des constellations et galaxies lointaines ont été cartographiées et les routes hyperspatiales sont aujourd'hui empruntées sans risque. De plus, les sondes toujours plus fines, élaborées dans le secret des laboratoires-usines Techno-Technos, permettent de reconnaître les abords des points de sortie de l'hyperespace.

Avec les Techno-tunnels, l'hyperespace est aujourd'hui l'un des principaux vecteurs de déplacement dans l'espace. Les premiers permettent de parcourir des distances phénoménales, à peine imaginables, entre des galaxies parfois distantes de milliers, voire de millions de milliards d'années-lumière, et le second est la voie qu'empruntent les vaisseaux à l'intérieur d'un système ou d'une galaxie de petites dimensions, ou encore lorsqu'ils se déplacent dans des zones non desservies par les tunnels intersidéraux. Aujourd'hui parfaitement maîtrisé, l'hyperespace ne présente plus aucun danger, tout juste quelques désagréments. De plus, la durée des voyages hyperspatiaux est du temps perdu que l'on ne peut consacrer à rien d'autre qu'une plongée en sommeil artificiel. Ce mode de déplacement est donc déconseillé pour les longues distances où l'on pourrait vite voir s'écouler en vain une année standard ou plus. Cela dit, l'hyperespace présente un intérêt non négligeable pour les personnes en délicatesse avec les autorités ou pourchassées par une meute de vaisseaux pirates puisqu'il est a priori techniquement impossible de suivre la trace d'un vaisseau en plongée hyperspatiale.

Mais il existe une autre route, une autre dimension de l'espace. Une voie secrète et dangereuse, inconnue et merveilleuse, exclusivement accessible aux représentants de la caste des Méta-guerriers : l'interespace.

Lancée à la pleine puissance de ses moteurs, la méta-nef fend l'anti-matière, le pendant négatif de la matière, et pénètre dans l'interespace. Dans cette zone mystérieuse, inconnue du reste des humains, elle peut en quelques secondes standard franchir des milliers d'années-lumière et passer, par exemple, du système Troglosocialik à la Planète Centrale, siège des Technos-Technos. Un voyage qui prendrait plusieurs semaines dans l'hyperespace pour un vaisseau normal, ne dure qu'un battement de cœur pour la méta-nef. En un seul saut, d'une fraction infinitésimale à l'échelle de l'univers, elle peut ainsi, presque comme si elle était douée d'ubiquité, surgir en n'importe quel point de l'espace et se jouer des boucliers de protection, des supraradars et des électroespions. Cette maîtrise unique lui confère un pouvoir redoutable qui réduit à néant les espoirs d'inviolabilité de n'importe quelle forteresse inexpugnable...

Pour bien comprendre comment procède le Méta-Baron, il faut connaître le premier des nombreux secrets de la Méta-Nef. Le fantastique vaisseau du Méta-Baron n'est pas qu'un instrument de mort magnifiquement fuselé et surpuissamment armé. Il est bien plus que cela. Il est une part indissociable de l'âme des Castaka. Il est l'alter ego féminin de Gangez, l'esprit de Marmola. Tout comme, au moment de mourir, l'oiseau mâle gardien de l'épiphyte s'est fondu dans l'esprit du Méta-Baron, l'oiseau femelle condamnée à une solitude



Les ramasseurs d'épaves.
Les expéditions et les guerres successives dans l'espace n'ont pas contribué qu'à découvrir de nouveaux horizons, mais également à générer des activités quelque peu surprenantes. Là encore, tout comme les mers comportent leur pirates, il existe dans l'espace des ramasseurs d'épaves qui, non contents de piller les carcasses des vaisseaux à la dérive, provoquent volontairement des avaries et des pannes, avant de fondre sur les carlingues pour s'emparer de matériel et de pièces détachées. L'odeur qu'ils dégagent, pour qui les approche suffisamment, évoque celle du métal rouillé. Considérés comme les pires rebus de l'univers, les « naufrageurs » ont compté dans leurs rangs l'illustre Othon, qui débuta sa carrière à leurs côtés avant d'être happé par le tourbillon de son destin de Castaka.

insupportable s'est unie à la Méta-Nef. De là provient une grande partie des pouvoirs absolument stupéfiants de ce vaisseau de combat unique.

Mais qu'est donc précisément l'interespace ? En fait, il s'agit du néant de la matière, un état au-delà de la matière ou de l'anti-matière, une forme ultime du rien qui est comme une coulisse derrière la réalité. Là, le temps et l'espace sont abolis. Et rien ne peut y exister. Rien sauf la conscience de soi qui est le seul support capable de maintenir la cohésion de l'être. Investis d'une force incommensurable qui puise au plus profond de l'énergie sexuelle primale et se combine à la septième force fondamentale - l'interaction cosmo-lubrique -, le Méta-Baron et la Méta-Nef sont capables de cristalliser l'essence de leur conscience. A l'entrée dans l'interespace, leur réalité matérielle se dissout, mais son souvenir est préservé dans un noyau d'une dureté supérieure. L'effort produit est colossal et seule leur volonté supra-humaine leur permet de résister. Une infime fraction de temps standard plus tard, qui pour eux peut représenter une éternité de gêhenne, leur matérialité se reconstitue au point d'arrivée visé.

C'est ainsi que le Méta-Baron s'affranchit des contraintes du temps et de l'espace et qu'il accomplit le rêve quasi divin de l'ubiquité.

Les galaxies humaines et aliens

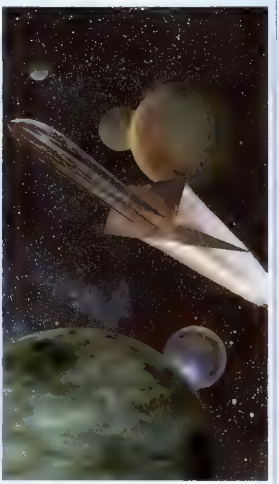
L'univers est certes fini, mais aussi loin qu'il aille, l'homme n'en a encore pas fait le tour. A elle seule, la Voie lactée, la galaxie de Terra Prima, ce vaste disque d'étoiles de 100 000 années-lumière de diamètre et de 3 000 années lumière d'épaisseur, contient quelque 200 milliards d'étoiles flottant dans la matière interstellaire faite de plasma et de poussières. Son bulbe central, de 18 millions d'années-lumière de diamètre est complété de 4 bras spiraux. Cet espace sidéral n'abrite plus que deux trous noirs, contre quatre auparavant.

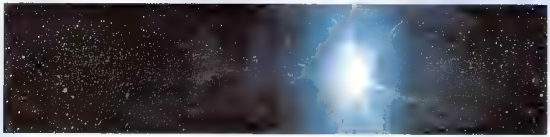
A la périphérie de cette galaxie, une petite étoile, le Soleil, envoie sa chaleur et sa lumière sur Terra Prima. Au total, neuf planètes et leurs satellites, quelques milliers d'astéroïdes et plusieurs centaines de comètes forment le système solaire de Terra Prima, qui n'est qu'un seul des nombreux systèmes constitués autour d'une bonne part des 200 milliards d'étoiles de la Voie lactee.

Plus loin, l'univers abrite d'autres galaxies par milliards (50 milliards), des myriades d'étoiles, des planètes et des mondes en quantités inimaginables. Les galaxies sont si nombreuses qu'elles s'organisent en amas. Puis en amas d'amas. Puis en superamas. Posées en équilibre dans le vide, leur disposition n'est pas sans rappeler celle des molécules de cellulose dans un tissu végétal. A l'occasion, elle se regroupent même en hyperamas dont le poids est tel qu'ils attirent des galaxies entières. Des tourbillons se forment et l'univers s'agite. Des collisions frontales se produisent et créent des « tsunamis cosmiques » qui se propagent dans l'univers à la vitesse de 320 000 kilomètres par heure et donnent naissance à des milliards d'étoiles.

C'est dans ce capharnaüm stellaire en perpétuelle agitation que l'Empire Humain, parti de Terra Prima, poursuit son expansion. A ce jour, on recense quelque 22 000 mondes majeurs, dont près de la moitié sont des endocities, les fameuses planètes terra-formées par les bons soins des vaisseaux de la *Magnarmada Techno-Amazonas*. Concrètement, ces mondes majeurs sont tout aussi bien des planètes isolées que des systèmes complets ou même des galaxies. Tout dépend de la configuration particulière de la zone spatiale concernée. En tout cas, ces mondes sont extraordinairement distants les uns des autres, tous profondément différents - du moins à l'exception des endocities qui auraient plutôt tendance à toutes se ressembler - et régis par des lois, des coutumes, des habitudes et des autorités extrêmement variables, même si elles sont toutes inspirées, définies ou nommées par l'Empire.

Voici maintenant un échantillon de planètes et de mondes sur lesquels l'Emperoratriz Janus-Jana étend son autorité. Certaines sont bien connues, mais d'autres ne manqueront pas d'apporter un petit parfum d'exotisme





Mondes & Planètes...

« Il est plus de mondes en notre univers qu'il n'y aura de secondes dans la vie d'un Empereur. Cesse donc de compter, mécabruti... »
–Alek, drône de maintenance, à son binôme incinérateur.

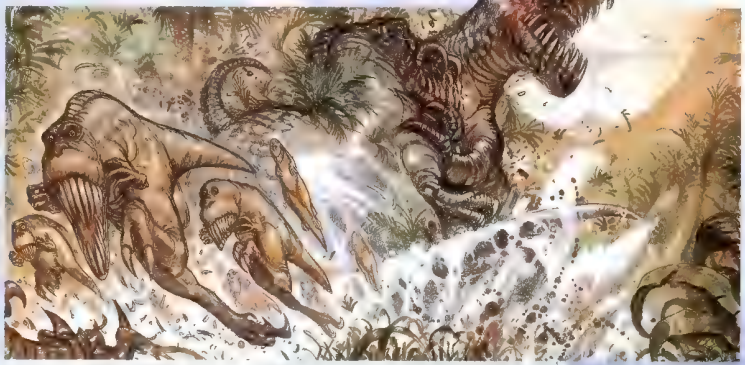
Outre les quelques planètes qui suivent, l'Univers contient des milliards d'autres mondes, des quantités astronomiques, quasi infinies, de corps célestes, d'astres et de mystères – et pour être exhaustif, il faudrait également parler de Dreer, Summit, Aqua-end, Alix III, Badmech, Barnab, Laylin, Del Rey III, Etoile de Guerre et bien d'autres encore, pour ne rien dire des stations orbitales. Détachés de la banquise stellaire, des astéroïdes de glace errent aussi dans le vide sidéral au gré des vents stellaires. En outre, les myriades de races humaines, mutantes et extra-terrestres qui peuplent l'univers n'ont jamais cessé de façonner leur monde et d'en bâtir de nouveaux.

Des planètes terraformées ont ainsi vu le jour partout où l'homme est allé. Des chapelets de satellites artificiels ont été disséminés.

Mais l'univers recèle aussi des pièges incompréhensibles qui échappent encore à l'entendement. Ainsi des Passes sans retour, un goulot où immanquablement s'abiment les vaisseaux égarés. Elles seraient, dit-on, le repaire des mythiques « arachnos-bats », ces créatures invraisemblables de la taille d'une toute petite planète ou d'un gros astéroïde. Celles-ci vivraient dans le vide sidéral, survivant grâce au rayonnement photonique capté par leurs ailes gigantesques, comparables à des voiles stellaires. Pour améliorer leur ordinaire, elles tisseraient, entre leur planète-mère et ses cinq satellites des toiles où viendraient se prendre les navires et vaisseaux imprudents.

Voilà planté le décor de l'univers. Un décor magnifique, puisque même le froid glacé du vide infini recèle une certaine poésie.

« L'urgence ! Le soulèvement se généralise ! Les émeutes ont gagné trois cités supplémentaires. Toutes communications interrompues avec les servo-relais Technos des systèmes tropicaux, mais une transmission instantanée aux émetteurs de la TV 3D a été localisée... en direction des 22 000 mondes majeurs de l'Empire ! »
–Communication impériorale, code d'alerte 4.



Planète MARMOLA

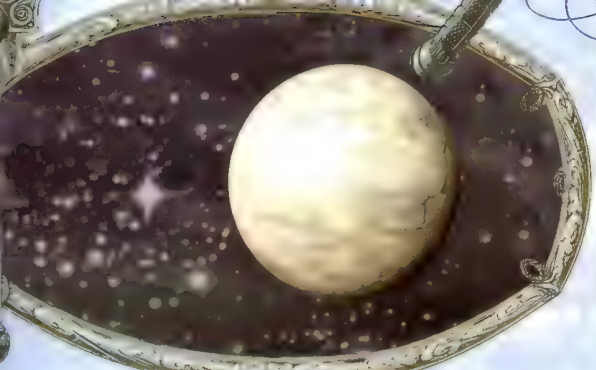
Atmosphère	Type I (respirable)
Catégorie	Monde lointain
Climat	Tempéré
Durée de l'année	412 jours locaux
Durée de la journée	22 heures standard
Exportations majeures	Produits miniers (marbre) et épiphyte
Gouvernement	Gouverneur impérial
Gravité	Standard
Hydrosphère	Aride
Importations majeures	Equipements technologiques
Population	65 millions d'habitants
Proximité d'un Techno-Tunnel (*)	15,1
Rôle de la planète	Vaste centre industriel et de recherche
Spatio-port	Classe Stellaire
Technologie	Espace
Terrain	Etendues stériles montagnes 1 vallée fertile
Type	Terrestre

(*). La valeur indique le temps exprimé en jours (j) ou heures (h) nécessaire pour rejoindre un Techno-Tunnel intergalactique (T) ou interstellaire (t).

Galaxie : Voie lactée, galaxie de Terra Prima
Constellation : Piedra
Système : Philidor, situé à la périphérie de l'un des bras spiraux de la galaxie.

Données physiques : Troisième planète du système Philidor, d'un diamètre de 158 200 kilomètres, Marmola effectue un tour sur elle-même en un peu moins de 22 heures standard et décrit son orbite en 412 jours locaux. Son axe de rotation est excentré de 15°23' par rapport au plan de l'écliptique, ce qui lui vaut de connaître un phénomène de saisons. L'unique vallée fertile de Marmola est située dans la zone tempérée. Il y a une saison froide et une saison chaude, séparées par deux courtes périodes intermédiaires. Compte tenu des propriétés particulières de son noyau, sa gravité représente 0,9568 fois celle de Terra Prima malgré la différence de masse. Le relief relativement uniforme est toutefois traversé de deux vastes chaînes montagneuses orientées Nord-Sud culminant à plus de 15 000 mètres. Riche en oxygène, son atmosphère présente des traces d'azote, de dioxyde de carbone et de divers autres gaz.

Coordonnées du vecteur d'approche hyperspatiale : 55xyz33
Satellites : Marmola ne compte aucun satellite.



L'orgueilleuse boule marbrée - dont les reflets moirés tentaient de douceur pastel tout le système Phlidor - n'est plus qu'un moignon rachitique rongé jusqu'à l'os. Sous la ceinture de stations orbitales, les feux de Marmola ne resplendissent plus. Depuis longtemps déjà, l'unique vallée fertile a été comblée de rocailles et autres déjections pierreuses. Le dépeçage méticuleux de la planète a contraint les techniciens impériaux à vivre dans l'espace. A mesure que l'épiphyte a été pompée, Marmola s'est ratatinée, aspirée de l'intérieur, comme si la surexploitation avait été une lente agonie de ce monde autrefois fabuleux...

Marmola est un gigantesque globe de marbre. Malgré la présence d'une atmosphère, la vie est extrêmement difficile sur cette surface aride. Il n'existe qu'une seule minuscule vallée fertile dans laquelle se sont installés les rares habitants humains. Marmola tire sa subsistance de son sol qui est extrait pour aller paver les sols et les murs des palais de l'Empire. Le cœur de la sphère de pierre abrite un trésor, l'épyphite, le sang sacré de la planète de marbre qui deviendra le plus grand trésor de l'Empire et l'objet d'une âpre bataille.

Faune et flore : A l'exception d'une minuscule vallée baignée par un mince cours d'eau, la surface de Marmola est intégralement aride. Une maigre végétation pousse dans la vallée, où vivent aussi quelques rares espèces animales. L'histoire locale raconte qu'un grand oiseau naguère vivait là, planant longuement de ses vastes ailes déployées.

Population : Depuis des temps immémoriaux, le clan des Cataska vit sur cette planète à laquelle l'unit un puissant lien subtil, d'essence magique. C'est l'esprit du gardien des lieux qui habite le chef du clan depuis Dayal de Castaka, le fondateur de la glorieuse lignée.

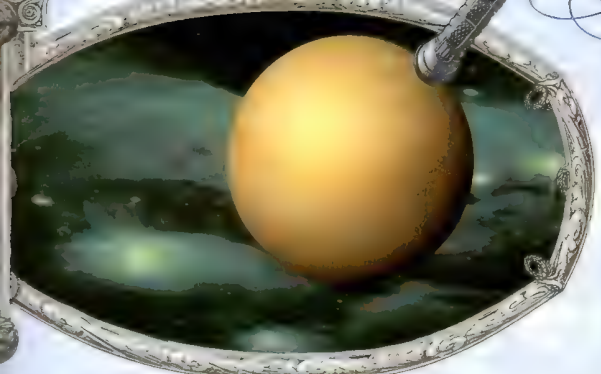
Aujourd'hui, Marmola est couverte d'installations d'extraction de l'Empire, aussi bien pour le marbre que pour la précieuse épyphite.

Planète D'OR

Aliens	[illegible]
Atmosphère	Type I (respirable - Oxygène [illegible])
Catégorie	Monde majeur
Climat	Tempéré
Durée de l'année	213 jours locaux
Durée de la journée	25 heures standard
Exportations majeures	Bureaucratie Galactique
Gouvernement	Empératrice et gouvernement impérial
Gravité	Standard
Hydrosphère	Aride
Importations majeures	Produits de luxe, denrées alimentaires, produits de haute technologie
Population	5 milliards d'habitants
Proximité d'un Techno-Tunnel (*)	1hT
Rôle de la planète	Capitale de l'Empire Humain
Spatio-port	Première Classe et 1 de Classe Impériale
Technologie	Espace
Terrain	Or pur
Type	Terrestre

Galaxie : Voie lactée, galaxie de Terra Prima
Constellation : Alba
Système : Oro

Données physiques : Planète d'Or est la plus volumineuse des trois planètes - Planète-Phare et Planète Interdite sont les deux autres - que compte le petit système Oro. A l'origine, la planète était octogonale, mais l'Empire l'a refaçonnée. A une distance de 153,7 millions de kilomètres de son soleil, l'étoile Alba, elle décrit une orbite très excentrique, fortement inclinée sur le plan de l'écliptique (10°), en 213 jours locaux. Malgré des conditions physiques a priori propices à l'apparition de la vie (présence d'une mince couche atmosphérique), il n'y avait pratiquement aucune existence animale ou végétale à l'arrivée de l'homme sur Planète d'Or, sans doute en raison des écarts considérables de température à sa surface. Son diamètre - de 47 230 kilomètres - et sa gravité sont sensiblement comparables à ceux de Terra Prima. Une bande équatoriale de quelques 300 kilomètres de large bénéficie d'une exposition optimale au rayonnement solaire. Son relief naturel est fort peu marqué. Le réseau hydrique relativement dense est concentré dans la zone équatoriale. Le noyau métallique de la planète est une colossale masse d'or pur. De riches veines remontent du cœur pour affleurer.



Coordonnées du vecteur d'approche hyperspatiale : 23or078

Satellites : Planète d'Or compte dix satellites, un naturel et neuf artificiels, sur lesquels sont installés les systèmes de défense - polyradars, oreilles quantiques, bouchers photoniques. Leur disposition dans l'espace est telle qu'ils assurent une couverture parfaite de la totalité de la surface de Planète d'Or. Le petit satellite naturel, appelé *De Viris*, a été réaménagé en villégiature de loisirs où sont organisées de grandes fêtes et autres manifestations mondaines. Il abrite désormais une flore et une faune de synthèse uniformément colorées dans la palette des pourpres, du magenta vif au bleu aubergine profond.

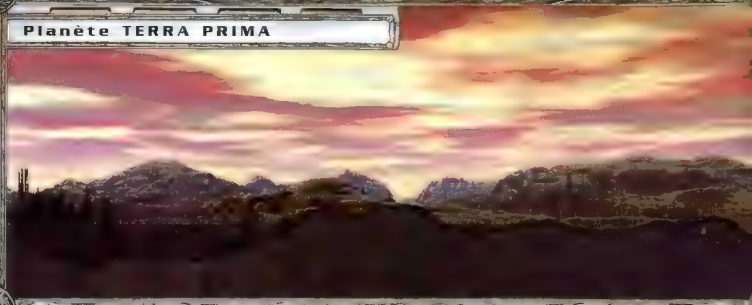
Faune et flore : La première expédition humaine sur Planète d'Or n'a rencontré que deux types de vie animale et végétale et uniquement dans la zone équatoriale : de vastes arbres aux larges palmes veinées d'un fin réseau doré et des insectes sauteurs pourvus de pattes arrières extrêmement puissantes, capables d'effectuer des bonds prodigieux - 10 780 fois leur hauteur. A leur mort, ces animaux et végétaux ne subissent pas de processus de dégradation de type bactérien. Ils sèchent jusqu'à devenir des résidus squelettiques d'or pur, qui s'agglomèrent ensuite au sol. Depuis l'installation de l'Empire sur cette terre, on cultive l'Amourine dans les jardins en terrasses des résidences des plus hauts dirigeants. La fleur d'Amourine, qui se nourrit de l'or de la planète, pousse en abondance. Mais nul ne s'en occupe, car la fleur est taboue, et aucune main soumise à la volonté impériale ne commettrait le sacrilège de la toucher, même d'une caresse légère. Aussi, les fleurs d'Amourine, inutilement épanouies sur les balcons des nobles de l'Empire, deviennent tristes et poussent, à la tombée du jour, une sourde complainte qui bruisse partout et court dans les rues et les allées de Planète d'Or.

Population : A l'origine, Planète d'Or n'abritait aucune population endogène de type humain. Aujourd'hui, elle est le siège politique, militaire et religieux de l'Empire et sa population atteint les cinq milliards d'individus. Le solde démographique est stable, les naissances compensant les décès et les arrivées extérieures étant extrêmement contrôlées. Outre la Cour impériale, Planète d'Or accueille également les représentants officiels des univers parallèles, et c'est dans les bureaux de la Confédération des Univers Parallèles que sont organisées les téléconférences polyuniverselles.

Après la découverte de Planète d'Or et de ses riches filons, une courte période de troubles a sévi dans cette zone du cosmos, jusqu'à ce que l'Empire décide d'y installer son siège. La totalité de la surface a été arasée, à l'exception du tertre culminant de la bande équatoriale - précisément placé sur l'équateur - où a été bâti le palais impérial. Au sol, une succession ininterrompue de cités dorées recouvrent toute la planète. Une atmosphère artificielle d'oxygène pur a été créée. La vie extérieure est possible dans la zone équatoriale. Dans les autres régions, la vie est souterraine.

Comme aime à le dire l'Emperoratrix, « Planète d'Or est mon univers, car l'or est le reflet de ma nature… »
« Mais l'éclat de l'or est bien pâle comparé à votre auguste aura… », rajoute bien vite Vico da Sangle…

Planète TERRA PRIMA



Lune	Aucun
Atmosphère	Type II (unité respiratoire conseillée)
Catégorie	Monde majeur
Climat	Tempéré
Durée de l'année	365 jours locaux (standard)
Durée de la journée	24 heures standard
Exportations majeures	Néant
Gouvernement	Néant
Gravité	Standard
Hydrosphère	Humide
Importations majeures	Néant
Population	Mutants post apocalyptiques
Proximité d'un Techno-Tunnel (*)	5ht
Rôle de la planète	Néant
Spatio-port	Néant
Technologie	Néant
Terrain	Plaines, montagnes, zones glaciaires, océans
Type	Terrestre

Galaxie : Voie lactée, galaxie de Terra Prima
Constellation : Alpha Centauri
Système : Solaire, qui s'étend autour du Soleil jusqu'au nuage de Oort.

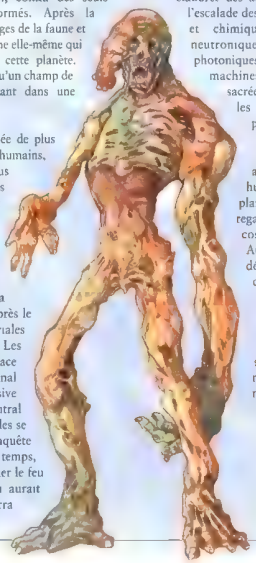
Données physiques : Troisième planète du système solaire située à une distance variant entre 147,1 et 152,1 millions de kilomètres du Soleil (en raison de l'excentricité de son orbite), Terra Prima décrit son orbite en 365 jours, 6 heures, 9 minutes et 9,5 secondes. Elle tourne sur elle-même en 23 heures, 56 minutes et 4,1 secondes, autour d'un axe incliné sur le plan de l'orbite terrestre d'un angle qui était de 23° 26' et 21,4" le 1er janvier 2000 du paléo-calendrier humain de Terra Prima. Dotée d'une atmosphère riche en oxygène et hydrogène et d'étendues d'eau sur les deux tiers de sa surface, cette sphère de quelque 40 000 kilomètres de diamètre est le berceau de la vie humaine. Toutes les races humaines qui peuplent aujourd'hui l'univers sont a priori des rejetons de la race humaine originelle de Terra Prima.

Coordonnées du vecteur d'approche hyperspatiale : 12zbd49
Satellites : A l'origine, Terra Prima comptait un satellite unique, la Lune, aujourd'hui détruit.
Faune et flore : Aux origines de la vie, Terra Prima abritait une faune et flore d'une luxuriance extraordinaire, à ce jour sans pareille sur aucune

des planètes bleues visitées dans l'univers. Avec le développement de la race humaine, la diversité biologique de Terra Prima s'est appauvrie jusqu'à n'être plus qu'un souvenir, connu des seuls mentreks les mieux informés. Après la disparition des espèces sauvages de la faune et de la flore, c'est la vie humaine elle-même qui est devenue impossible sur cette planète. Aujourd'hui, elle n'est plus qu'un champ de ruines empoisonnées baignant dans une atmosphère radioactive.

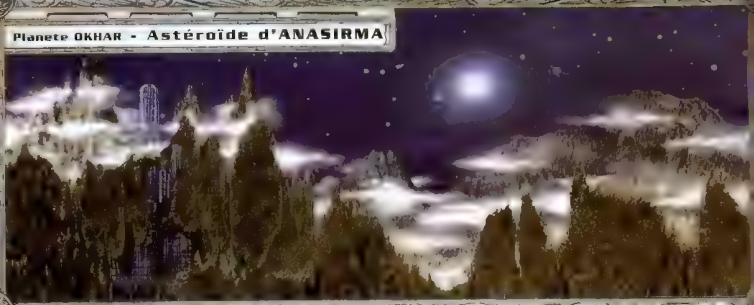
Population : Naguère peuplée de plus de 120 milliards d'individus humains, Terra Prima ne compte plus aujourd'hui que quelques rares habitants qui n'ont plus grand chose d'humain.

Autrefois siège de l'Empire et planète centrale de la galaxie humaine, Terra Prima a connu une longue agonie après le départ des autorités impériales pour Planète d'Or. Les populations restées sur place étaient à la tête d'un arsenal d'armes de destruction massive et, faute d'un pouvoir central fédérateur, des factions rivales se sont affrontées pour la conquête d'un trône laissé vacant. Un temps, la crainte de voir se déchaîner le feu dévorant de la fission, qui aurait immanquablement rayé Terra Prima, voire la galaxie toute entière, des cartes du cosmos a bien retenu la folie destructrice de l'homme, mais elle a aussi été l'occasion qu'il semblait attendre pour élaborer des armes pires encore. Ce fut l'escalade des batteries bactériologiques et chimiques et leurs répliques neutroniques, protoniques et photoniques. Et c'est alors que les machines lancèrent leur guerre sacrée contre l'homme et tous les éléments bios. La plus petite trace de vie, même la plus souterraine, la plus enfouie, la mieux protégée a été anéantie. La race humaine a alors quitté sa planète nourricière, sans un regard, pour essaimer dans le cosmos tout entier. Aujourd'hui, sur le paysage désolé des fières constructions lancées à l'assaut des cieux souffle un vent acide qui ne porte plus le moindre son, le plus petit chant, et seuls quelques mutants misérables hantent les rues naguère bondées.



Sur les dizaines de milliards d'habitants que comptait la Planète bleue, la folie destructrice en a chassé une grande majorité, et a décimé le reste. Seuls subsistent aujourd'hui quelques zombi-mutants qui errent dans les décombres, se nourrissant de mousses organiques et s'abreuvant dans les flaques acides… De leur lointaine humanité, ces ectoplasmes de haine concentrée n'ont conservé que le désir de revanche, un sentiment profondément ancré qui les pousse à détester spontanément tout ce qui n'est pas eux. Les visiteurs aventureux ne doivent donc jamais oublier les risques qu'ils courent, et notamment celui de tomber sous la coupe de ces créatures anthropophages qui adoreraient leur dévorer le cœur…

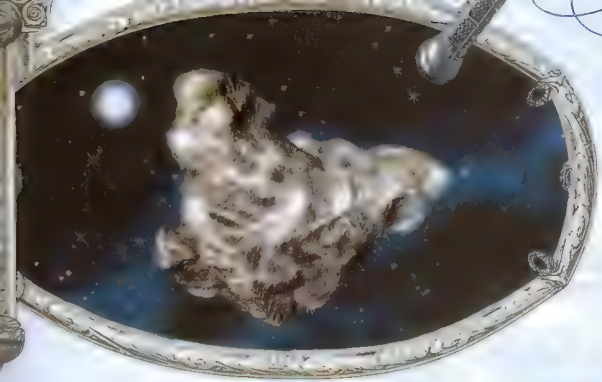
Planète OKHAR - Astéroïde d'ANASIRMA



Vaisseaux	Aucun
Atmosphère	Type I (respirable)
Catégorie	Monde mineur
Climat	Tempéré
Durée de l'année	Indéterminée
Durée de la journée	Indéterminée
Exportations majeures	Aucune
Gouvernement	Aucun
Gravité	Standard
Hydrosphère	Humide
Importations majeures	Aucune
Population	Le Méta-Baron
Proximité d'un Techno-Tunnel (*)	Oui
Rôle de la planète	Repaire secret du Méta-Baron
Spatio-port	Aucun
Technologie	Méta-technologie
Terrain	Montagnes
Type	Terrestre

Galaxie : Voie lactée, galaxie de Terra Prima
Constellation : Diamant
Système : Ankharo

Données physiques : Ankharo est une petite étoile relativement excentrée de la galaxie. Le système d'Ankharo est composé de quatre planètes, dont trois stériles. En revanche, Okhar est un monde extraordinairement fertile, un véritable havre aux conditions exceptionnelles. Plus petite que Terra Prima (32 750 kilomètres de diamètre), elle comporte une atmosphère riche en oxygène et autres gaz (dioxygène, ozone, dioxyde de carbone notamment). Modérément inclinée sur l'axe de son écliptique, elle connaît des saisons faiblement marquées. En revanche, le climat varie selon les latitudes. Une large bande équatoriale enregistre un climat chaud et humide. Au Nord et au Sud de cette zone s'étendent de vastes zones tempérées au climat agréable, de type paléo-méditerranéen. Deux vastes plateaux continentaux, séparés par deux océans, couvrent l'ensemble de la sphère. Le relief est varié : de vastes plaines abondamment irriguées succèdent à d'imposants massifs boisés. Le Nord du plus vaste des continents est barré par l'imposante chaîne d'Anasirma, la montagne sacrée. Okhar décrit son orbite en 425 jours locaux. Elle tourne sur elle-même en 27 heures et 12 minutes.



Coordonnées du vecteur d'approche hyperspatiale : 27hok78

Satellites : Okhar a deux lunes naturelles, Orkho et Rahnka, diamétralement opposées, situées chacune à la verticale d'un des pôles de la planète.

Faune et flore : Les conditions extrêmement favorables et variées de la planète ont permis l'apparition d'une faune et d'une flore aussi riches qu'exubérantes. Dans la longue liste des plantes luxuriantes figurent les plantes carnivores à l'enivrant parfum, les fougères gigantesques des contreforts des monts Anasirma, le Namioc, dont la racine comestible forme la base de l'alimentation des peuplades okhariennes, et les soquaie géants au tronc lisse qui projettent leur cime à des centaines de mètres. Le règne animal n'est pas en reste : dans les marais grouille une vie fantastique : les zapopos à la peau empoisonnée mais à la chair délicieuse et parfumée, les écrouillisses à la carapace bleue. Sur terre rampent les scolopos venimeux, galopent les konojos aux oreilles gigantesques et bondissent les vagugnes. Dans les airs, volent les chats ailés et les éodactyles carnivores, formidables créatures volantes aux mâchoires redoutables.

Population : Des tribus humaines pacifiques peuplent les vallées fertiles. Leur tempérament doux est en parfaite harmonie avec la clémence de la vie sur Okhar. Par tradition et par inclination, elles professent une soumission confiante à la providence immanente et sont portées à servir fidèlement le maître d'Okhar.

Monde neuf et protégé, la planète Okhar fut offerte par l'Empire à Othon de Castaka, le premier Méta-Baron, en remerciement des services rendus. C'est ici qu'Othon fit la connaissance d'Honorata, et qu'Aghnar vit le jour. Et la vie aurait pu s'y écouler paisiblement. Mais Okhar devait connaître un destin aussi tragique que la glorieuse lignée des Méta-guerriers. Victime de l'implacable traque des Shabda-Oud, Okhar fut dévastée par l'explosion de la bombe micro-H implantée dans la poitrine d'Honorata par ses supérieures Shabda. Tout fut détruit. Les tribus okhariennes pacifiques furent rayées de la mémoire des hommes et la faune et la flore furent englouties.

Toutefois, un astéroïde propulsé intact dans l'espace conserve dans ses entrailles le repaire secret des Castaka, enfoui au cœur de la montagne Anasirma.

Depuis la destruction d'Okhar, l'astéroïde d'Anasirma est la forteresse inviolable des Castaka. Au cœur de ce sanctuaire, gardé par une armée de féroces éodactyles, dorment dans un sommeil d'éternité toutes les merveilles de l'ancienne tour maxiprotonique, au milieu des armes et des souvenirs des Méta-Barons. Tout comme Tonto dans le Méta-Bunker, une théorie de robots assure ici l'entretien et la maintenance, dans le silence chuintant de leurs rouages huilés. Refuge ultime connu uniquement du Méta-Baron, et accessible à lui seul, c'est ici que ce dernier s'isole du fracas des univers pour s'adonner librement à la mélancolie…

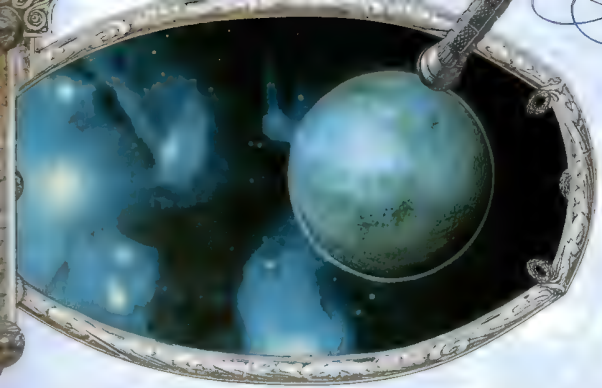
PLANETE-HOPITAL

Atmosphère	Type I respirable
Catégorie	Monde majeur
Climat	Glacial
Durée de l'année	480 jours locaux
Durée de la journée	48 heures standard
Exportations majeures	Organes, tissus biologiques, informations sanitaires et médicales
Gouvernement	Techno-Pape
Gravité	Standard
Hydrosphère	Humide
Importations majeures	Malades, nouveaux-nés, bactéries, bactéries et touristes
Population	6,5 milliards d'habitants
Proximité d'un Techno-Tunnel (*)	2ht
Rôle de la planète	Base hospitalière de l'Empire
Spatio-port	Première Classe
Technologie	Espace
Terrain	Plateaux montagneux, plaines
Type	Terrestre

Galaxie : Voie lactée, galaxie de Terra Prima
Constellation : Centrale
Système : Shaar

Données physiques : Gigantesque planète du système Shaar, qui en compte sept, Planète-Hôpital est une sphère blanche et immaculée que l'homme a entièrement remaniée. Deux océans d'eau douce figés aux pôles couvrent les besoins du colossal établissement de soins. La bande médiane est une vaste construction tentaculaire qui culmine en moyenne à 4 700 mètres. Parfaitement centrée sur son écliptique, Planète-Hôpital ignore le phénomène des saisons. Le maigre rayonnement de son soleil ne produit qu'une lumière blafarde. Planète-Hôpital décrit son orbite en 480 jours locaux et tourne sur elle-même en 48 heures. A la surface, la température toujours négative varie de -6 à -278 °C, ce qui permet une parfaite conservation des organes et des produits sans encombrer les installations. L'atmosphère de Planète-Hôpital est riche en oxygène, mais l'on y trouve nombre d'autres gaz et composés sous forme gazeuse - alcool, éther, chloroforme, etc. Des traces de résidus gazeux d'alcaloïdes y auraient même été décelées.

Coordonnées du vecteur d'approche hyperspatiale : 17sos18
Satellites : Deux satellites gravitent autour de Planète Hôpital : Arton et Nituh.



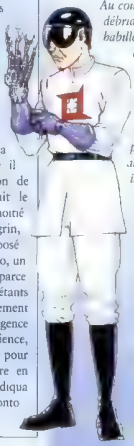
Faune et flore : Aucune végétation naturelle endémique. Aucune trace de vie animale. Aujourd'hui, de gigantesques serres hydroponiques permettent la production locale de fleurs et plantes à offrir. Parallèlement, les gigantesques installations souterraines et de surface comprennent un zoo de cellules cancéreuses, un parc où s'ébattent en liberté toutes les souches virales jamais rencontrées dans l'espace, un bacille de Kock géant, des bactéries dansantes, des kystes polychromes mutants, et mille autres merveilles qui valent le détour.

Population : Aucune population indigène ne vivait sur Planète-Hôpital. Aujourd'hui, plusieurs milliards de personnes, pour la plupart vêtues de blanc, y habitent en permanence.

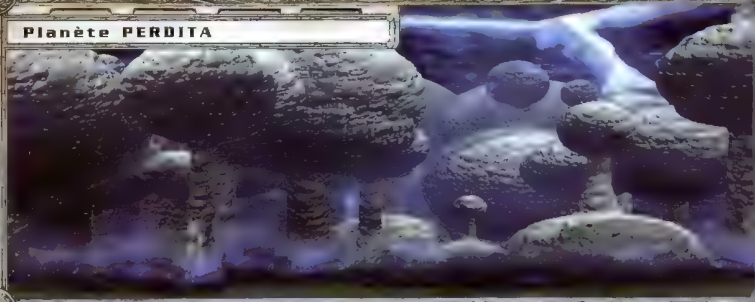
Planète-Hôpital est l'établissement de soins de la galaxie humaine. Sa position centrale lui permet de satisfaire une nombreuse clientèle. Outre les services de chirurgie multi-spécialités, de soins et de rééducation, les centres de recherche et d'appareillage, les morgues, les dispositifs hôteliers et les annexes dévolues à la gestion et l'intendance, Planète-Hôpital accueille également plusieurs centres de recherche. Ce sont les chercheurs de Planète-Hôpital qui, en 30 ans, 10 jours, 5 heures, 8 secondes, 7 dixièmes et 12 centièmes ont réussi à féconder un ovule de l'Impératrice Magella avec un spermatozoïde stérile de l'Empereur Magellan pour former Janus-Jana, celui-celle qui deviendrait plus tard le-la maître de la galaxie, l'Androgyne parfait, notre Emperoratrix à tous. La formation des omnipraticiens est intégralement placée sous l'autorité des Techno-Technos. La caste des chirurgiens constitue une véritable secte, particulièrement féroce, qui préfère, comme l'affirme sa devise, « couper que guérir ». Dans la pratique, tous les chirurgiens sont truffés de machines qui leur sont systématiquement implantées au cours de leur formation. En parallèle, une vaste unité de production fabrique des hordes de rob-chirurgiens, dont l'un connut d'ailleurs un destin hors du commun. Il s'agit de Tonto, le fidèle robot des Méta-Barons, qui est effectivement issu des chaînes de production de Planète-Hôpital.

La rencontre entre Tonto et le premier Méta-Baron eut lieu lorsque Othon vint faire soigner les jambes de son fils Bari après la bataille de Marmola. Comme il refusait de subir l'humiliation de l'attente à laquelle on voulait le contraindre, Othon, rendu à moitié fou par l'affront et le chagrin, s'empara d'un rob-chirurgien posé sur un chariot. Il s'agissait de Tonto, un prototype destiné à la destruction parce qu'il présentait certains signes inquiétants de mutations robotiques totalement imprévisibles. Doté d'une supra-intelligence phénoménale et d'une quasi-conscience, Tonto prit immédiatement fait et cause pour ce guerrier éploré en train de réduire en cendres la moitié d'un bâtiment, et lui indiqua comment tuer sans risques. Depuis, Tonto est au service du Méta-Baron.

Dans les sous sols de Planète-Hôpital, le personnel soignant - bios et robots mélangés - renouent régulièrement avec la tradition des paléo-carabins de Terra Prima Dans une bacchanale infernale, ils ressuscitent la « Fête de l'enterrement ». Au cours de ces orgies débridées, ils sortent et habillent les cadavres, chahutent les mourants et se lurent aux mille facéties que les drogues hyper-puissantes qu'ils absorbent leur inspirent...



Planète PERDITA

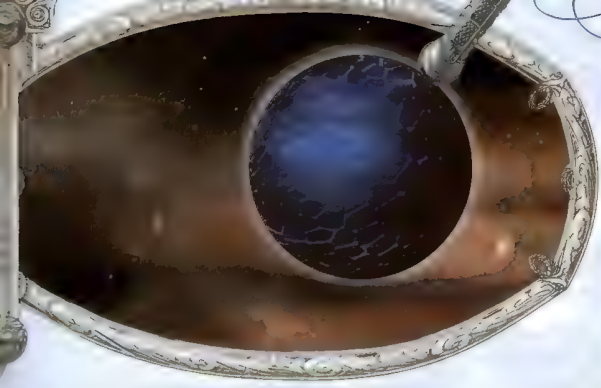


Atmosphère	Type IV (exosquelette requis)
Catégorie	Monde de l'Exofrange
Climat	Tropical
Durée de l'année	42 jours locaux
Durée de la journée	134 heures standard
Exportations majeures	Aucune
Gouvernement	Tribal
Gravité	Supra-Lourde
Hydrosphère	Saturée
Importations majeures	Aucune
Population	Quelques dizaines de milliers de spécimens
Proximité d'un Techno-Tunnel (*)	24jt
Rôle de la planète	Aucun
Spatio-port	Aucun
Technologie	Pierre
Terrain	Plaines, champignons
Type	Terrestre

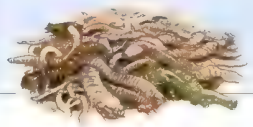
Galaxie : Voie lactée, galaxie de Terra Prima
Constellation : Canis Minor
Système : Inférieur

Données physiques : Planète Perdita est une sphère de dimensions modestes - 22 500 kilomètres de diamètre - qui effectue un tour sur elle-même en un peu plus de 134 heures standard et décrit son orbite en 42 jours locaux. Compte tenu de l'excentration de son axe de rotation par rapport au plan de l'écliptique (13,7°), elle connaît un phénomène de saisons peu marquées, mais qui se succèdent très rapidement. Planète Perdita est dotée d'un énorme noyau métallique (Magonium[4], un métal extrêmement lourd sans propriété particulière ni aucune applicabilité industrielle, ce qui a valu à Planète Perdita d'être épargnée par l'avidité des marchands de l'Ekonomat), et la gravité au sol est absolument phénoménale - plus de mille fois supérieure à la gravité de Terra Prima. L'atmosphère est un mélange instable d'oxygène, d'hydrogène et de gaz lourds qui se cristallisent pour former une gangue brumeuse ceignant une petite boule de granit et de boue. Au sol, l'eau est omniprésente et la température relativement élevée.

Coordonnées du vecteur d'approche hyperspatiale : 48fin18
Satellites : Planète Perdita compte un astéroïde satellisé, Hongo.

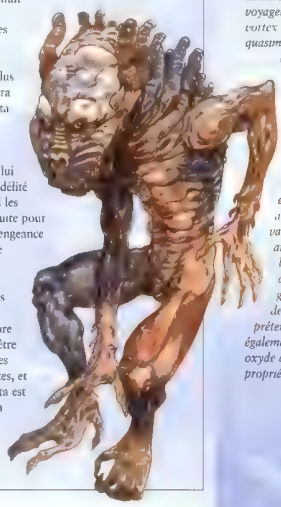


Faune et flore : Avec des conditions physiques et climatiques aussi propices - présence d'eau, températures positives, oxygène -, une vie animale et végétale s'est tout naturellement développée. A la surface de Planète Perdita poussent ainsi de gigantesques champignons de 50 mètres de haut, dans un terreau extraordinairement favorable à la prolifération des spores mycosiques. Au sommet de ces structures fongiques vit le peuple Magon, de grands singes mycophages insensibles à la pesanteur qui flottent dans l'air et peuvent se nourrir de l'écorce arrachée aux tiges. Au sol grouillent des masses de créatures plates et carnivores, écrasées par la gravité, qui se nourrissent des grands singes tombés à terre. En effet, en fonction d'une logique fantasque et aléatoire, les singes volants retrouvent subitement leur poids et vont s'écraser. Régulièrement, à chaque changement de saison, revient aussi le jour de la Lumière rouge, au cours duquel des crocs poussent aux Magons qui s'affrontent en de sanglants combats pour la conquête du titre de Patriarche. Extrêmement prolifiques, les singes Magons ont en outre une longévité de 30 000 années standard. Par ailleurs, signalons que les Magons sont de grands mangeurs de sel, ce qui explique en partie leur fascination absolue pour la planète Diamante - un fragment arraché à la banquise stellaire, qui est elle-même un agglomérat de sel, et dont le premier Magon fut certainement originaire.



Population : Aucune population humaine sur Planète Perdita.

Devenue refuge des Castaka après la destruction d'Okhar, Planète Perdita est le monde où meurt Othon, tué par son fils Aghnar. Resté seul, alors qu'il n'a que huit ans, Aghnar grandit sur ces terres peu accueillantes. Dix années plus tard, il quittera Planète-Perdita après être devenu le maître des Magons, qui lui vouent une fidélité sans borne. Il les sacrifiera ensuite pour assouvir sa vengeance contre l'ordre Shabda-Oud. Aujourd'hui, seuls quelques Magons tombent encore du ciel pour être dévorés par les créatures plates, et Planète Perdita est retournée à la solitude de ses brumes.



Il ne fait pas bon fréquenter les abords de Perdita. Sa formidable gravité crée en effet un champ de turbulences qui s'étend à des années-lumière à la ronde. Les voyageurs happés dans ce vortex gravitationnel n'ont quasiment aucune chance d'échapper à un destin tragique, voués pour l'éternité sur une planète hostile. Néanmoins, une rumeur évoque avec insistance le cas d'un explorateur avisé qui aurait réussi à vaincre l'implacable attraction en utilisant la substance contenue dans les glandes laryngiennes des Magons. On prétend qu'il aurait également découvert un oxyde de magonium48 aux propriétés étonnantes...

BANQUISE STELLAIRE

Aliens	Jejohs et autres créatures des confins glacés
Atmosphère	Type IV (exosquelette requis)
Catégorie	Monde des confins
Climat	Glacial
Durée de l'année	Indéterminée
Durée de la journée	Indéterminée
Exportations majeures	Aucune
Gouvernement	Aucun
Gravité	Lourde
Hydrosphère	Saturée
Importations majeures	Aucune
Population	Indéterminée
Proximité d'un Techno-Tunnel (*)	16jt
Rôle de la planète	Aucun
Spatio-port	Aucun
Technologie	Pierre
Terrain	Banquise
Type	Astéroïde

Galaxie : Voie lactée, galaxie de Terra Prima
Constellation : Icy
Système : Hielo

Données physiques : Hielo est une étoile à neutrons résultant de l'explosion d'une super-nova. Cet astre minuscule - à peine 10 kilomètres de rayon - présente une masse volumique moyenne de l'ordre de 1 000 millions de tonnes par centimètre-cube, ce qui a pour effet de rendre la zone extrêmement instable. L'énorme force de gravité est sensible à des années-lumière à la ronde et la cohésion du système risque d'être rompue à tout instant. Le système compte quatre planètes. La première est une planète géante - 1 million de kilomètres - qui ne conserve son équilibre que grâce à sa masse phénoménale. Par voie de conséquence, elle constitue un écran qui dévie le rayonnement photonique intense de Hielo et crée un vaste cône d'ombre projeté sur le reste du système. Les trois planètes suivantes sont donc plongées dans un noir stellaire total où règnent des températures glaciales bien inférieures au zéro absolu. La banquise stellaire s'étend entre ces trois planètes, sur près de deux années-lumière. Elle s'est formée par l'agglomération des débris salés, saumâtres et aqueux produits par l'explosion d'un vaste système de planètes aquatiques. Aucune atmosphère ne ceint la banquise, mais les vents stellaires qui s'y déchaînent fréquemment sont chargés en oxygène et hydrogène. En outre, de puissants courants photoniques

circulent aux abords immédiats du cône d'ombre. La banquise stellaire n'est pas une zone de tout repos et n'est pas aussi désertique qu'on pourrait le penser. Par exemple, elle a servi de refuge à des créatures des confins extrêmes, les Jejohs, qui fuyaient la tyrannie des méduses pachydermiques. Après diverses phases de mutations pour s'adapter aux conditions particulières de la banquise, les Jejohs finirent pas s'y plaire, d'autant qu'ils avaient découvert les vertus du Piram, une plante cactée qui pousse sur la banquise et dont le suc décuple la puissance mentale. Mais l'éveil de la conscience ne va pas sans produire des effets inattendus. En effet, jusqu'alors soudés, les Jejohs entrèrent dans une phase de violents conflits. C'est à cette époque que la Techno-Papesse, alors en guerre ouverte contre le Techno-Pape et partie fonder son propre ordre, découvrit la Banquise stellaire. Jusqu'alors, les rares vaisseaux venus aux abords avaient subi une corrosion massive de leur structure et les quelques explorateurs, encore plus rares, qui avaient foulé le sol de la banquise avaient eu leurs globes oculaires irrémédiablement lésés par le sel. Mais les cétacyborgs se moquent de la corrosion en fait, ils raffolent des débris bios salés - et les Shabda-Oud ont une carapace mentale qui les protège contre toutes les formes d'agression. Lors de son exploration, la grande prêtresse Shabda-Oud récupéra ainsi un Jejoh blessé et, conquise par la puissance de sa lubricité mâle, décida d'en faire l'inséminateur officiel de l'ordre.

Coordonnées du vecteur d'approche hyperspatiale : 27hdo12

Satellites : Aucun satellite proprement dit n'est recensé, mais de vastes amas glacés se détachent parfois de la banquise. Ces icebergs-astéroïdes dérivent au gré des bourrasques stellaires.

Faune et flore : Il n'existe pas de flore vivante dans la zone, mais quantités de débris végétaux sont prisonniers des glaces. Des bancs de krills et micro-planctons stellaires, composés de petits vampires salés dont se délectent les cétacyborgs, traversent aussi parfois ces immensités glacées.

Population : Aucune population vivante n'habite sur la banquise stellaire. En revanche, les glaces renferment des myriades d'êtres variés provenant des mondes happés et congelés, et notamment une colonie de Jejohs, congénères de celui devenu le dieu de l'ordre Shabda-Oud.

« Dans mon austère palais je rumine en silence
Et un jour mes sœurs assouviront ma vengeance… »
Recluse sur la banquise, dont la glace est le reflet du froid qui règne dans son cœur, Argatha - première et dernière prêtresse Shabda-Oud - rumine et attend...

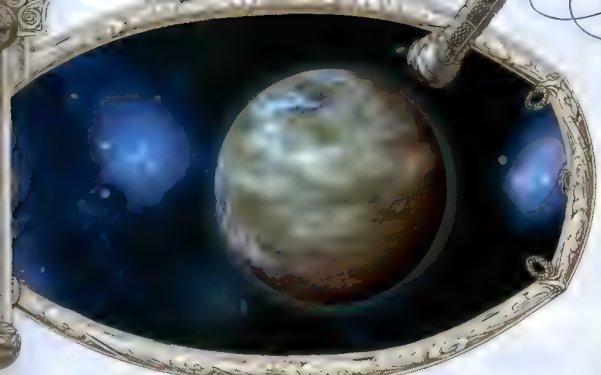
Planète BAGGDATHI-LA-PERLE

Axe s	Axe
Atmosphère	Type I (respirable)
Catégorie	Monde majeur
Climat	Tempéré
Durée de l'année	225 jours locaux
Durée de la journée	19 heures standard
Exportations majeures	Produits de luxe, quelques matières premières (Kankrum[*])
Gouvernement	Anarco-monarchique
Gravité	Standard
Hydrosphère	Modérée
Importations majeures	Eclectiques
Population	1,6 milliard d'habitants
Proximité d'un Techno-Tunnel [*]	3ht
Rôle de la planète	Capitale du système Septénaire, trafic
Spatio-port	Classe Standard
Technologie	Informatique
Terrain	Forêts tropicales humides, chaînes de montagnes, plaines
Type	Terrestre

Galaxie : Voie lactée, galaxie de Terra Prima
Constellation : Goathi
Système : Septénaire, voisin du système solaire bleu de Béta-Kuntri

Données physiques : Sertie dans le système Septénaire, Baggdathi-la-Perle est la plus grande des sept planètes qu'il contient. Son sous-sol renferme des quantités invraisemblables de Kankrum[25], un élément radioactif indispensable aux laboratoires de Planète-Hôpital pour la mise au point de certains produits anti-métastasiques. Vaste globe de 54 000 kilomètres de diamètre, Baggdathi-la-Perle est une planète bleue aux caractéristiques comparables à celles de Terra Prima. Elle est divisée en sept continents par six océans, et son atmosphère est riche en oxygène, hydrogène et ozone. Avec une inclinaison sur le plan de l'écliptique de 8,74°, elle connaît quatre saisons distinctes, dans les régions tempérées. Dans les zones équatoriales, il n'y a que deux saisons : une saison sèche et une saison des pluies. Baggdathi-la-Perle décrit son orbite en 225 jours et tourne sur elle-même en un peu plus de 19 heures.

Coordonnées du vecteur d'approche hyperspatiale : 85oda43
Satellites : Une chaîne de 17 satellites forme un collier autour de Baggdathi-la-Perle.



Faune et flore : Bénéficiant de conditions propices à l'éclosion de la vie, Baggdathi-la-Perle est dotée d'une faune et d'une flore riches et variées. De nombreuses espèces rappellent celles de Terra Prima, mais la vie endémique a fait preuve d'une imagination débridée.

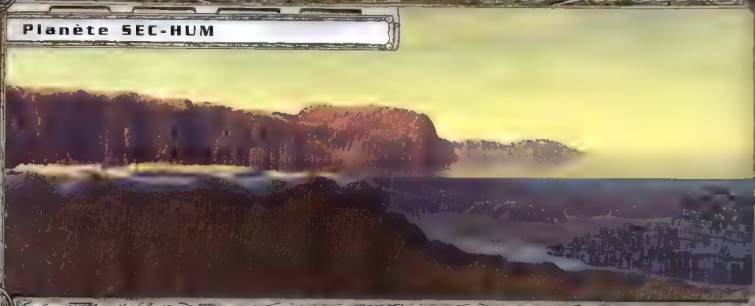
Population : Lointaine pousse des fils de Terra Prima partis à la conquête de l'univers, la population de Baggdathi-la-Perle est essentiellement humaine. En tant que carrefour commercial, ce monde accueille aussi des représentants de nombreuses races extra-terrestres.

Il n'y a pas si longtemps, Baggdathi-la-Perle était un formidable jardin, un parc fantastique plein d'attractions. Partout, ce n'était que jouets et automates à profusion, feux d'artifice multicolores de manège et de babioles. Souverain de ce monde, le père d'Oda-la-capricieuse régnait, depuis son palais de la cité royale d'Amahdis, sur une fortune colossale qu'il consacrait allègrement à la réalisation de ses rêves d'enfant. D'ailleurs, la capitale Amahdis était jumelée avec Planète-Hôpital, et de nombreux enfants malades en phase terminale venaient là passer leurs derniers jours. La mère d'Oda était une automate à six bras, dotée d'une grâce irréelle et d'un don divin pour la danse. Un chirurgien de Planète-Hôpital avait réalisé l'exploit de lui permettre d'imiter un destin bio, de donner la vie, et il l'avait fécondée en lui implantant l'ovule d'une malade magnifique. Par une alliance flatteuse qu'aurait contracté sa fille, le père d'Oda espérait agrandir encore ses richesses. Mais le destin d'Oda de toute éternité était déjà tracé. Elle devint la femme d'Aghnar, le deuxième Méta-Baron, et c'en fut fait des rêves de grandeur du monarque de Baggdathi-la-Perle. Il devint fou, et son merveilleux royaume, où l'on commerçait en paix et tissait des fortunes immenses, fut livré à l'appétit insatiable de prédateurs venus de toutes les galaxies.

Baggdathi-la-Perle fut dépecée et entra dans une sombre ère de chaos qui dure encore aujourd'hui.

Après une longue période de bouleversements, la vie a plus ou moins repris son cours normal sur Baggdathi. Au nombre des efforts de normalisation entrepris par les autorités, il faut citer la réactivation des activités liées au jumelage avec Planète-Hôpital. Pour faciliter les transports entre les deux planètes, un portail direct a même été installé entre elles. Mais le flux est cette fois-ci inversé : ce ne sont plus les enfants malades de Planète-Hôpital qui viennent visiter les parcs d'attraction de Baggdathi, mais les misérables de cette dernière, affectés des maux les plus horribles, qui partent alimenter le parc zoo-médical de la première...

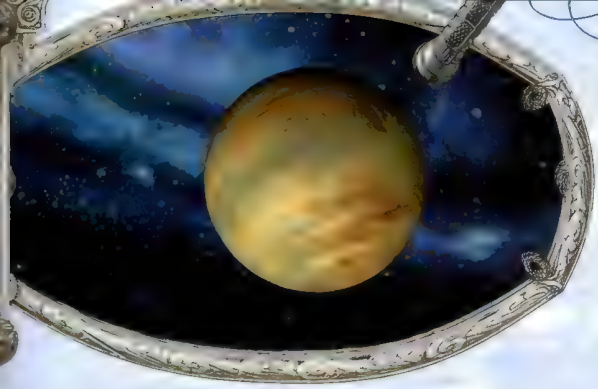
Planète SEC-HUM



Aliens	Gords, Hiréas et Odorateurs
Atmosphère	Type I (respirable)
Catégorie	Monde mineur
Climat	Torride, tempéré et glacial
Durée de l'année	127 jours locaux
Durée de la journée	12 heures standard
Exportations majeures	Parfums, perles minerais
Gouvernement	Tribal
Gravité	Standard
Hydrosphère	Saturée
Importations majeures	Armements
Population	1 milliard d'individus environ
Proximité d'un Techno-Tunnel [*]	4jt
Rôle de la planète	Aucun rôle à l'échelle impériale, mais refuge du gardien Podrin Do
Spatio-port	Aucun
Technologie	Industriel
Terrain	Déserts, marécages et océans
Type	Terrestre

Galaxie : Voie lactée, galaxie de Terra Prima
Constellation : Otocomo
Système : Soto

Données physiques : Première des quatre planètes du système Soto, Sec-Hum présente la particularité d'être mi-désertique, mi-aquatique - contrairement à Kolohoro, Soboro et Gobo, totalement ardes toutes les trois. Cette vaste boule de quelque 58 000 kilomètres de diamètre tourne sur elle-même en 12 heures standard et décrit son orbite en 127 jours locaux. Parfaitement alignée dans l'axe de son écliptique, Sec-Hum présente toujours la même face au rayonnement photonique de son astre solaire. Cette moitié éclairée comporte un quart aride et un quart recouvert d'eau. Dans une large bande médiane s'étend une région instable de marais et sables mouvants. Sur la face sombre, le quart aquatique est essentiellement composé d'une banquise arrimée au pôle, qui recouvre les trois-quarts de ce demi-croissant plongé dans une éternelle nuit glacée. Le quart aride est une zone pelée de pierres gelées sur laquelle court des bancs de lichens empoisonnés. La jonction entre ces deux quarts est une grève, figée dans un silence hostile. Essentiellement composée d'oxygène et d'hydrogène, l'atmosphère de Sec-Hum est sans cesse traversée, sur l'un des côtés de la sphère, par d'interminables colonnes de nuages déchiquetées et, sur l'autre, de bourrasques brûlantes chargées de débris corrosifs.

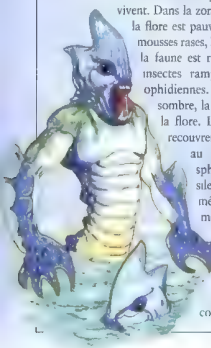


Coordonnées du vecteur d'approche hyperspatiale : 16sah24
Satellites : Sec Hum comporte deux satellites, Flam et Gout.

Faune et flore : Ce monde précisément découpé en quartiers abrite une faune et une flore extrêmement variées, qui changent selon les zones. Dans la partie aquatique exposée au rayonnement vivent quantités d'espèces amphibies (mollusques, crustacés, poissons, mammifères marins, etc.), ainsi que de nombreuses plantes et végétaux étranges (mousses, algues, coraux, etc.). La partie aquatique plongée dans l'ombre est beaucoup plus mystérieuse. Des fosses sous-marines plongent à des milliers de mètres de profondeur au cœur de la planète, et il ne serait pas surprenant que des créatures fantastiques et chimériques y vivent. Dans la zone aride illuminée, si la flore est pauvre (cactées tordues, mousses rases, buissons d'épineux), la faune est riche notamment en insectes rampants et créatures ophidiennes. Dans la partie sombre, la faune cède le pas à la flore. Les lichens toxiques recouvrent le sol et donnent au lieu une atmosphère de désolation silencieuse. La bande médiane qui sépare le monde sec du monde humide abrite une faune et une flore riches et variées, mais mal connues.

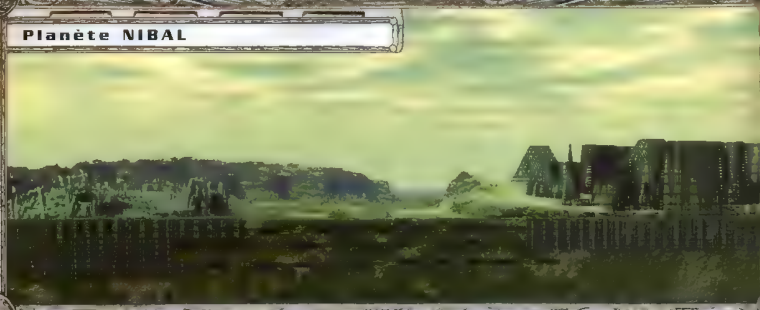
Population : Deux grandes populations habitent la planète Sec-Hum. Dans la partie aride et désertique vivent les Gords, un peuple d'humanoïdes recouverts d'écailles pestilentielles. Là où le soleil darde en continu ses chauds rayons, la présence de Gords produit inévitablement une atmosphère irrespirable pour un nez humain moyennement sensible. En revanche, dans la partie aquatique vivent les Hiréas, un peuple aquatique et parfumé qui dégage de subtiles fragrances délicates. Les groupes sociaux de ces deux peuples sont hiérarchisés en fonction des données olfactives. Plus la senteur d'un individu est marquée, plus sa position est élevée. Au regard des critères humains habituels, une réunion du conseil des sages du peuple Gord est une véritable infection pour les fosses nasales. En revanche, avoir le privilège d'un entretien en tête-à-tête avec un dignitaire Hiréas est un ravissement. Dans la bande médiane qui sépare les deux demi-mondes antagonistes vit un troisième peuple, discret et absolument dénué de toute senteur, les Suskins - ou Odorateurs. Ils doivent leur nom à la connaissance approfondie qu'ils ont des molécules aromatiques et à leur capacité à les synthétiser.

Depuis des temps immémoriaux, « les Gords et les Hiréas ne peuvent pas se sentir », comme se plaisent à dire les explorateurs et pilotes. La guerre entre eux est une vieille habitude. Les Odorateurs en revanche forment un peuple pacifique et marchand. Ils entretiennent un commerce très profitable avec les Gords et les Hiréas, à qui ils vendent des essences et parfums tour à tour fétides ou enivrants, ainsi que des armes pour les aider à vider leur querelle.



Si l'on en croit les dires d'un contrebandier indépendant qui commerce avec les Odorateurs, ces derniers auraient mis au point un parfum « magique » permettant de prendre le contrôle de l'esprit de ceux qui le respirent. Véritable philtre aux charmes puissants, il pourrait offrir à celui qui s'en emparerait une arme fantastique pour conquérir sans fureur et sans bruit…

Planète NIBAL



Atmosphère	Type III (antè respiratoire requise)
Catégorie	Monde mineur (dans l'Exofrange)
Climat	Chaud et humide
Durée de l'année	753 jours locaux
Durée de la journée	28 heures standard
Exportations majeures	Technologie de précision
Gouvernement	Hyper-participatiste
Gravité	Standard
Hydrosphère	Saturée
Importations majeures	Armement
Population	3,54 milliards de spécimens (hors machines)
Proximité d'un Techno-Tunnel (*)	2jt
Rôle de la planète	Nibal sert à l'insu des Zerkats de base d'expérimentation pour les Techno Technos
Spatio-port	Première Classe
Technologie	Espace
Terrain	Plaines et marécages
Type	Terrestre

Galaxie : Voie lactée, galaxie de Terra Prima
Constellation : Dius
Système : Antri

Données physiques : Deuxième planète du système Antri qui en compte trois (Abu et Hamos sont les deux autres), Nibal est à l'origine une petite sphère - 17 000 kilomètres de diamètre - riche en minerais métalliques de toutes natures et en hydrocarbures. Elle tourne sur elle-même en 28 heures standard et décrit son orbite en 753 jours locaux. Initialement, un vaste plateau continental recouvrait les neuf dixièmes de sa surface, une mer intérieure occupant le dixième restant. L'atmosphère naturelle était un mélange gazeux riche en oxygène. Aujourd'hui, le dioxyde de carbone et les résidus fluoro-chlorés composent l'essentiel de l'air ambiant. Le rythme normal des saisons - une saison chaude et une saison froide séparées par deux saisons intermédiaires de courte durée - a été largement perturbé et le climat est aujourd'hui uniformément moite et lourd. La masse de la planète a été considérablement accrue par l'agglomération des divers corps astraux avoisinants utilisés comme matériaux de construction, et son diamètre porté à 37 000 kilomètres.

Coordonnées du vecteur d'approche hyperspatiale : 76mac60
Satellites : Nibal ne compte plus aujourd'hui aucun satellite.

Faune et flore : De la maigre flore d'origine, il ne subsiste plus rien. Pour ce qui est du règne animal, toutes les espèces endémiques ont été phagocytées par une race locale de sauriens, les Zerkots.

Population : Deux grandes populations se partagent la planète : les Zerkots, sauriens télépathes, et les machines géantes. Les premiers ont construit les secondes, mais les créatures ont échappé à leurs maîtres. Après une phase d'autonomisation, les machines géantes sont entrées en rébellion contre les sauriens.

Créatures au sang froid mais dotées d'intelligence, capables en outre de capter les pensées négatives émises par les êtres pensants alentour, les Zerkots se sont lancés dans une conquête technologique de leur environnement, peut-être sous l'impulsion initiale d'un représentant du culte Techno-Techno. Ils ont alors transformé leur petite planète en vaste méga-cité gérée par une instrumentation de plus en plus sophistiquée. Cette sophistication croissante a connu son point culminant avec une révolution des machines géantes. En fait, les Zerkots télépathes avaient élaboré une stratégie d'écoute des pensées fondée sur la défiance systématique. De leur côté, les appareils et dispositifs avaient poussé si loin leur intelligence qu'ils parvenaient à éprouver un sentiment de mélancolie neurasthénique. Seule l'adoration sans bornes qu'ils vouaient à leurs créateurs les retenait de céder à une profonde pulsion suicidaire. Les Zerkots percevaient donc jusqu'à l'écœurement des flots d'émotions gluantes de sentimentalisme, qu'ils s'empressaient de passer au crible de leur tamis analytique paranoïaque. L'incompréhension mutuelle conduisit tout naturellement à l'irréparable, et il fallut l'intervention du Méta-Baron mercenaire Aghnar pour venir à bout de la vindicte sanglante des machines intelligentes, bafouées dans leur adulation. Depuis, Nibal est dans un piteux état, mais elle recèle encore des ressources techniques colossales.

Dans les ruines de Nibal dort la « Ville interdite ». Cette ancienne mégalopole délabrée était naguère le centre névralgique des machines neurasthéniques. Plongée dans un profond sommeil, une puissante technologie attend un sauveur à qui elle se donnerait…

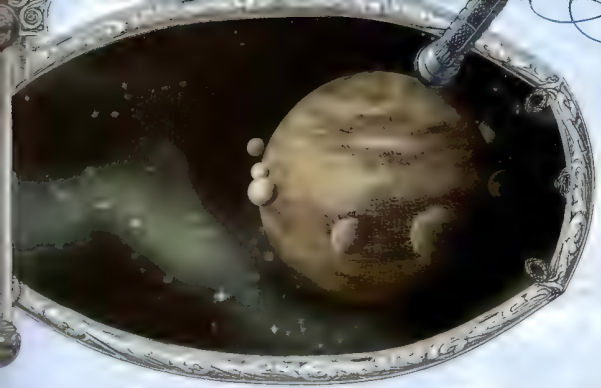
Planète FILODENDRA

Atmosphère	Type I (respirable)
Catégorie	Monde mineur
Climat	Tempéré
Durée de l'année	487 jours locaux
Durée de la journée	32 heures standard
Exportations majeures	Bikramen
Gouvernement	Techno-Pape
Gravité	Standard
Hydrosphère	Humide
Importations majeures	Main-d'œuvre et technologies
Population	2 milliards d'habitants, tous originaires d'autres mondes
Proximité d'un Techno-Tunnel (*)	2jt
Rôle de la planète	Production de bikramen, composé permettant la production d'épiphyte de synthèse
Spatio-port	Classe Stellaire
Technologie	Espace
Terrain	Plaines
Type	Terrestre

Galaxie : Voie lactée, galaxie de Terra Prima
Constellation : Selva
Système : Tri-sol

Données physiques : Le système Tri-Sol, éclairé par un astre complexe triple, regroupe neuf planètes, dont Filodendra qui est la plus grande - 74 000 kilomètres de diamètre. Planète terra-téflo-bétonnisée, Filodendra effectue une révolution complète en 32 heures. Sans être exceptionnellement riche, à l'exception d'une veine extrêmement dense de bikramen, le sous-sol contient tous les éléments nécessaires à un développement harmonieux (métaux, minéraux, composés hydro-carbonés). Jadis véritable havre de beautés naturelles, elle offrait à l'œil ébahi du visiteur tout l'éventail des paysages : forêts, prairies, rivières, océans, montagnes, déserts.
Harmonieusement fondus dans le décor, les groupements d'habitations se mêlaient subtilement à la nature pour composer un tableau serein et apaisant. L'atmosphère était majoritairement composé d'oxygène, et l'air y était vif et enivrant. A l'image de Terra Prima, Filodendra connaissait tous les climats. Les saisons bien marquées alternaient calmement tout au long de l'année de 487 jours.

Coordonnées du vecteur d'approche hyperspatiale : 36dnd49
Satellites : Filodendra compte sept lunes argentées.



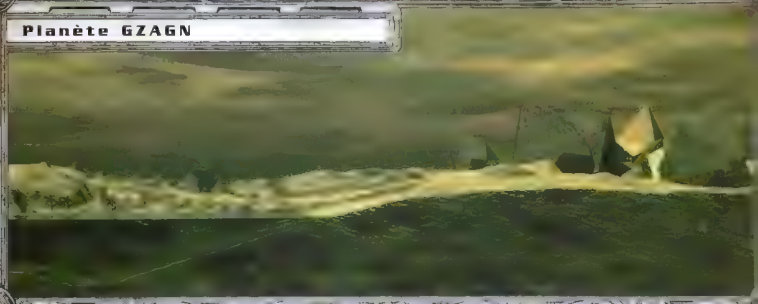
Faune et flore : Grâce à ses conditions naturelles exceptionnelles, Filodendra abritait une vie naturelle exubérante. Des millions d'espèces sauvages cohabitaient et formaient un équilibre écologique exceptionnel. Filodendra abritait notamment un arbre dont les fruits avaient l'extrême obligeance de s'envoler lorsqu'ils étaient mûrs, pour venir s'offrir à la dégustation. Mais, la planète recelait surtout l'arbre connu le plus ancien de la galaxie, un halerce vénérable de 250 000 années standard au feuillage doré composé de 5 millions de dioucas, ces petits volatiles légendaires capables de chanter de la voix pure des castrats.

Population : Jusqu'à l'époque du troisième Méta-Baron, connu sous le nom de Tête d'acier, Filodendra était peuplée d'humains et mutants mêlés, extrêmement soucieux de préserver la fragile beauté et le merveilleux équilibre de leur planète. Aujourd'hui, elle n'abrite plus que Technos-techniciens et autres paléo-rapaces industriels, spécialistes de l'extraction minière, venus de toutes les galaxies arracher à la terre ses richesses.

Alors planète-capitale de la galaxie Troglosocialik, Filodendra était, au regard des critères Techno-Technos, relativement sous-développée. La paléo-architecture de ses bâtiments étaient une injure aux canons Technos-post-modernes. Mais ses habitants, sous l'autorité de Don Nicanor Rosamel de Roka, puis de sa fille Doña Vicenta Gabriela de Rokha, vivaient en harmonie avec leur milieu, dans le respect de la planète et de ses beautés. Malheureusement, ce goût pour une vie simple avait un revers : une grande faiblesse militaire. Et lorsque les limiers galactiques Techno-Technos détectèrent dans le système Troglosocialik d'immenses gisements de bikramen (ce précieux minerai permettant la fabrication massive d'épiphyte artificielle), c'en fut fait de la tranquilité de Filodendra. La riante planète écologique subit l'assaut définitif d'une armada Techno-Techno métamorphe, au cours duquel Don Nicanor, déjà ramené une fois d'entre les morts, trouva une fin définitive. Au cours de la bataille, le château ancestral des Rokha, le halerce ramené de Gzagn par Tête d'acier, les villes antiques magnifiques et mille autres splendeurs furent réduits à l'état de ruines. Tous les habitants de Filodendra furent transportés sur un monde terraformé fait de téflon et de granyl, et leur planète fut dépecée.

« Moi, j'vous dis qu'y a pas que du bikramen là d'sous ! Y'a des sulfures maudits. Et j'sais d'quoi je parle, j'ai fait partie de l'expédition dans les sous-sols de Géhenna V... »
- Propos entendu dans un bar de mineurs, de la bouche d'un des premiers ouvriers humanoïdes envoyés au fond.

Planète GZAGN



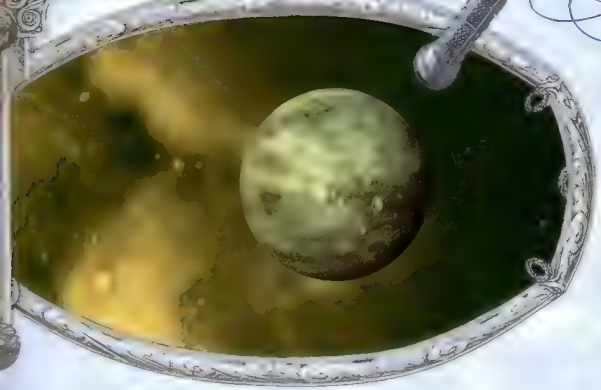
Alien	Macropoux
Atmosphère	Type II (unité respiratoire conseillée)
Catégorie	Monde lointain
Climat	Chaud
Durée de l'année	47 jours locaux
Durée de la journée	11 heures et 42 minutes standard
Exportations majeures	Aucune
Gouvernement	Monarchie
Gravité	Standard
Hydrosphère	Saturée
Importations majeures	Aucune
Population	250 milliards d'individus
Proximité d'un Techno-Tunnel (*)	7jt
Rôle de la planète	Aucun
Spatio-port	Aucun
Technologie	Industrielle alien
Terrain	Hauts plateaux cuvettes marais et deltas
Type	Terrestre

Galaxie : Noire
Constellation : Nol
Système : Blackhol

Données physiques : Enveloppée dans une lourde atmosphère de méthane et de composés soufrés acides, la petite planète Gzagn - 12 000 kilomètres de diamètre - forme le centre caverneux du système Blackhol. Véritable aberration cosmique, Blackhol est une étoile noire qui émet une lueur floue aux reflets visqueux. La planète Gzagn tourne sur elle-même en 11 heures et 42 minutes et décrit son orbite en 47 jours locaux. Arrosée par un dense réseau hydrographique souterrain chargé en sédiments nauséabonds, la vaste cuvette continentale qui forme sa surface accuse une profonde dépression en son centre. A intervalles réguliers, des trombes d'eau balayent ses rebords et s'écoulent en lourds ruisseaux pâteux jusqu'aux tréfonds de ses entrailles. La combinaison chimique des alluvions et des micro-organismes dégage en permanence d'intenses nuages pestilentiels. Le sol présente une texture spongieuse et gélatineuse.

Coordonnées du vecteur d'approche hyperspatiale : 27ars19
Satellites : Gzagn compte un seul satellite, Gavel.

Faune et flore : Sur cette planète fort peu riante pousse une merveille de la nature, un halerce vieux



Depuis la disparition de leur halerce sacré, les macropoux ont perdu foi en leur religion ancestrale. Ils ont sauvagement déchiqueté le Bouddhapoux et disperse ses restes aux quatre coins de leur planète nauséabonde. Depuis, les yeux rivés vers le cosmos, ils attendent le retour de leur messie intergalactique, avec au cœur l'espoir et l'angoisse mêlés. Il viendra les chercher pour les conduire dans le cosmos, semer le chaos et la mort...

de 370 000 années standard, où nichent 9 millions de dioucas. Hormis cet arbre, il n'y a aucune vie végétale à la surface de Gzagn. En revanche, outre une faune bactérienne abondante, Gzagn abrite une vaste population de macropoux qui se repaissent des miasmes chimiques et révèrent le halerce sacré.

Population : Les macropoux, qui ont atteint un certain stade de développement à mi-chemin entre le règne animal et l'intelligence humaine, constituent la seule population recensée sur Gzagn. Malgré ce léger retard sur la voie de l'évolution, ils ont développé un fort sentiment de religiosité. Ainsi, ils vénèrent le Bouddhapoux, un vénérable poux en illumination qui vit collé à l'arbre. Chaque matin, alors que l'astre céleste s'élève à l'horizon, un dispositif mystérieux imprime un tremblement au halerce, et choient alors par milliers les œufs de dioucas fraîchement pondus. Les macropoux en extase s'en repaissent. De leur côté, les millions de dioucas qui vivent dans l'arbre se nourrissent de sa sève, un nectar sucré qui leur éclaircit la voix.

Disgracieuse dans son aspect et véritable insulte faite à l'odorat, Gzagn mérite l'appellation de « biotrou du cul de l'univers ». Cela étant, depuis le passage du Méta-Baron Tête d'acier rendu mélancolique par un sentiment amoureux malheureux, la planète Gzagn a subi quelques transformations. La population de macropoux, qui a connu une baisse rapide - rapidement comblée par sa démographie galopante, vit aujourd'hui les yeux rivés au ciel dans la crainte et l'espoir mêlés de voir ressurgir un prédateur fantastique qui viendrait les annihiler. Les armes sont prêtes et ils attendent...

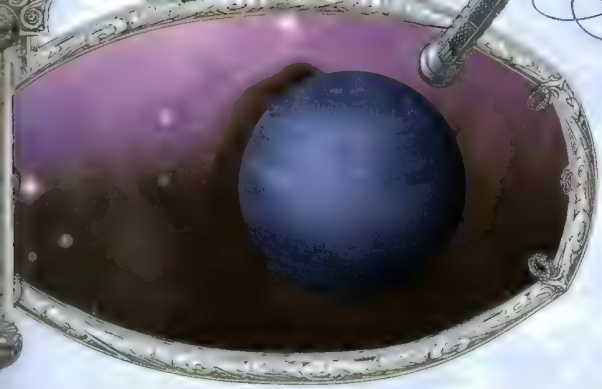
PLANETE-CENTRALE

Astres	Aucun
Atmosphère	Type I (respirable)
Catégorie	Monde majeur
Climat	Froid
Durée de l'année	77 jours océan
Durée de la journée	77 heures standard
Exportations majeures	Technologies
Gouvernement	Suprême Ordinateur-Central et Techno-Pontificat
Gravité	Standard
Hydrosphère	Modérée
Importations majeures	Aucune
Population	7 milliards d'habitants
Proximité d'un Techno-Tunnel (*)	Ibt
Rôle de la planète	Siège du pouvoir Techno-Techno et refuge du Gardien Ophidat
Spatio-port	Première Classe
Technologie	Espace (et plus)
Terrain	Plaines
Type	Astéroïde terraformé

Galaxie : Voie lactée, galaxie de Terra Prima
Constellation : Forum
Système : Tekna

Données physiques : A l'origine, Planète-centrale était un astéroïde stérile qui gravitait dans le petit système Tekna. Malgré une taille extrêmement modeste, à peine 5 000 kilomètres de diamètre, ce petit corps céleste présentait une gravité supérieure à celle des quatre planètes du système. D'abord intrigué par le phénomène, puis fasciné par le mystère des reliques high-tech qui dormaient au cœur de la sphère, le pouvoir Techno-Techno décida d'y implanter son siège sacré. Après dix siècles de travaux herculéens menés par une armada de robots-usines, Planète-centrale affiche aujourd'hui la taille respectable de 77 777 kilomètres de diamètre. Une atmosphère artificielle, composée d'oxygène et d'hydrogène et parfumée à l'encens, a été créée. Placée sous un bouclier positronique permanent, Planète-centrale ne connaît ni saison ni phénomène climatologique d'aucune sorte. Le puissant magnétisme de son noyau est toujours sensible à des parsecs à la ronde.

Coordonnées du vecteur d'approche hyperspatiale : 77tek77
Satellites : Planète-centrale compte deux satellites : Romulus et Remus.



Faune et flore : Il n'y a absolument aucune vie animale ou végétale naturelle sur Planète-centrale.

Population : Planète-centrale abrite près de sept milliards d'individus.

Siège du pouvoir Techno-papal, Planète-centrale concentre toutes les branches de la sainte religion technode. Les Techno-séminaires forment les futurs cadres du Techno-Temple destinés à servir dans les laboratoires-usines - Techno-cardinaux, Techno-Papes, Techno-Évêques, Techno-moines, Techno bedeaux, Techno-enfants de cœur et même Techno-castrats. Cette colossale organisation est également connue sous l'appellation de *Magnus Dei*. Outre son appareil administratif, Planète-centrale veille à la formation de son bras armé, les Techno croisés. Ces soldats de la Sainte Eglise Industrielle sont tous des enfants mâles abandonnés, recueillis sur Planète-Hôpital ou ailleurs, ou encore enlevés ici et là dans le cosmos.

Cœur inviolable du siège sacré Techno, l'inexpugnable Techno-Temple - qui n'a toutefois pas résisté au Méta-Baron Tête d'acier - est la résidence du Techno-Pape. Dans ses caves, les archives secrètes et les reliques Technos sacrées renferment des paléo secrets qui remontent aux sources de l'humanité. Mais ce n'est pas tout, dans une crypte enfouie encore plus profondément se cache l'un des mystères les plus grands et les mieux gardés de tous les univers. Malgré leur aspect anodin de prime abord, les trois créatures ophidiennes à la peau aux reflets métalliques - dorés, argentés et cuivrés -, les Trois Bodras qui vivent là sont en effet les détenteurs et les gardiens d'une technologie à la puissance incommensurable, plus ancienne que notre univers lui même. Sur les écailles de ces serpents métalliques se trouvent gravés, en caractères d'une finesse inégalable, toutes les arcanes des grandes énigmes.

Il faut voir dans ces trois entités la source obscure du pouvoir de l'ordre des Techno-Technos.

Le Suprême Cerveau Central est inquiet… Occiputal-Cogito, son cerveau divinatoire, lui a annoncé l'avènement de temps fantastiques et troublés, où le parfait ordonnancement de l'ordre Techno-Techno serait menacé par des héros d'un genre nouveau. Animés d'une inébranlable foi en eux, ces preux aux mille vertus pourraient mettre en péril la toute-puissance de la Ténèbre, armés de leur seul courage forgé dans le creuset de leur Code d'honneur…

Planètes doubles ARH et RAH

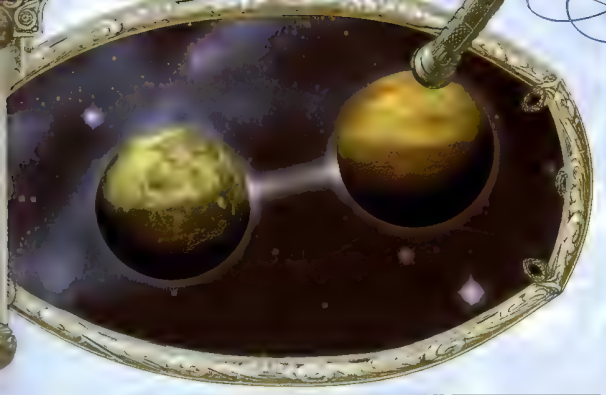
Vie	Aucune
Atmosphère	Type I (respirable)
Catégorie	Monde jumeau
Climat	Tempéré
Durée de l'année	322 jours locaux
Durée de la journée	19 heures standard
Exportations majeures	Matières premières rares
Gouvernement	Égalitariste mystique
Gravité	Standard
Hydrosphère	Modérée
Importations majeures	Aucune
Population	200 millions d'habitants (sur les deux planètes)
Proximité d'un Techno-Tunnel (*)	4jt
Rôle de la planète	Aucun
Spatio-port	Aucun
Technologie	Féodal
Terrain	Plaines et collines
Type	Terrestre (avec quelques particularités)

Galaxie : Doublon
Constellation : Géminis
Système : Binario

Données physiques : Cet étrange ensemble cosmogonique placé sous le signe de la gémellité est composé de deux planètes et deux soleils intimement associés, chacune des deux premières étant en rotation autour de l'un des deux derniers. Les orbites respectives décrites par Arh et Rah sont parfaitement synchronisées - au solstice d'hiver, elles occupent deux positions diamétralement opposées et sont alors distantes l'une de l'autre de plusieurs millions de kilomètres. En revanche, au solstice d'été, les deux planètes se rapprochent au point de se frôler. Une accélération temporaire de la vitesse de rotation compense la force d'attraction des deux corps célestes, qui peuvent ainsi s'effleurer sans se télescoper. Pour chacune des deux planètes, l'orbite complète est décrite en 322 jours locaux. Cette amusante particularité astronomique a donné naissance à deux civilisations, distinctes mais parfaitement unies, qui ont développé une existence symbiotique des plus originales.

Coordonnées du vecteur d'approche hyperspatiale : 22bes22

Satellites : Les Planètes doubles Arh et Rah ne comptent aucun satellite.

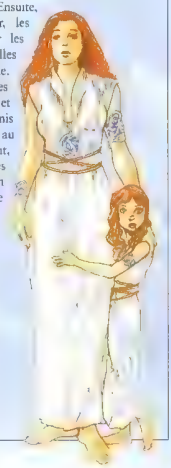


Faune et flore : Arh et Rah sont toutes deux pourvues d'une faune et d'une flore en tout point comparables, à la différence près que seuls des animaux et végétaux mâles vivent sur Rha, et que ceux sur Arh sont bien évidemment femelles. Leur reproduction est déclenchée par une pollinisation génétique qui intervient au moment du solstice d'été, suivie d'un phénomène de parthénogenèse et d'androgenèse. En grande partie, la flore de Arh et Rah est composée de plantes fourragères et autres légumineuses, et leur faune est essentiellement constituée d'animaux de trait ou de bétail propre à la consommation humaine.

Population : Les Planètes doubles sont habitées par deux populations distinctes mais de souche commune : la race humanoïde des Bessons.

Sur Arh vivent les éléments femelles de la race des Bessons et, bien évidemment, Rah abrite les éléments mâles de cette même race. Ainsi séparés, les représentants des deux principes sexuels consacrent l'essentiel de leur existence à préparer le solstice d'été qui marque le point culminant de leur vie sociale et personnelle.

Ainsi, après moult rites accomplis respectivement dans le Temple-Matrice sur Arh et le Temple Gonade sur Rah, et force incantations récitées tout au long de l'année, les femmes sur Arh et les hommes sur Rah se dénudent et s'exposent, pendant toute la journée du solstice, aux rayonnements de la planète jumelle toute proche. Cette exposition aux émissions sexuelles opposées entraîne une fécondation des Bessons femelles par l'action d'une photogénèse absolument unique dans tout notre univers. Ensuite, au solstice d'hiver, les enfants portés par les Bessons femelles viennent au monde. Les filles sont gardées sur la planète Arh, et les garçons sont remis aux Bessons mâles au solstice d'été suivant, au moment où les deux planètes en viennent presque à se toucher.



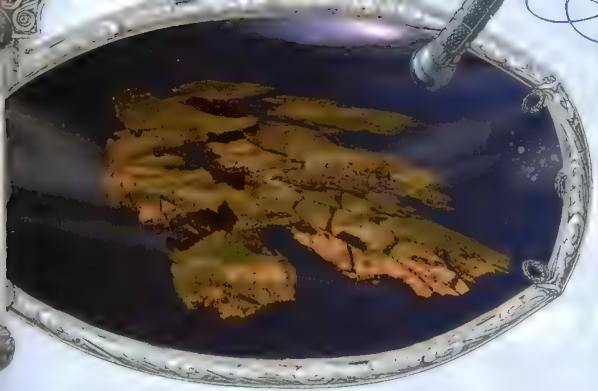
L'interdiction absolue qui est faite aux éléments mâles de venir sur Arh, et aux éléments femelles d'aller sur Rah, n'est pas que de pure forme. En effet, tout contrevenant tombe sous l'autorité mortelle des Mères et Pères de la Fécondation. Ces gardiens mystiques de Arh et Rah ressentent les vibrations émises par les deux planètes lorsqu'elles détectent la présence de représentants du sexe opposé. Selon la tradition, seul l'Androgyne parfait peut visiter sans risque ces deux planètes, mais Janus-Jana a toujours décliné les invitations, comme tous ses prédécesseurs d'ailleurs…

AMAS DES TAPIS GALACTIQUES

Aliens	Alkarates
Atmosphère	Type I (respirable) et Type II (unité respiratoire conseillée) selon les zones
Catégorie	Monde mineur lointain
Climat	Variable
Durée de l'année	Variable
Durée de la journée	Variable
Exportations majeures	Minerais, gemmes, résidus technologiques
Gouvernement	Guildes
Gravité	Lourde
Hydrosphère	Aride
Importations majeures	Technologie rudimentaire
Population	120 millions d'habitants
Proximité d'un Techno-Tunnel (*)	21jt
Rôle de la planète	Planète errante sans rôle majeur
Spatio-port	1 de Classe Minimale sur un astéroïde proche fermement arrimé dans le sillage des Tapis
Technologie	Industriel
Terrain	Plateaux, plaines et collines
Type	Apparenté aux barrières d'astéroïdes

Galaxie : Kiraz
Constellation : Confins civilisés
Système : Tezus

Données physiques : Curiosité interstellaire à la limite de l'incongruité, les Tapis galactiques sont de gigantesques plates-formes qui dérivent au gré des vents stellaires et parcourent ainsi les confins civilisés. Leur formation et le début de leur errance remontent sensiblement à l'époque de la « grande catastrophe », qui est également à l'origine de la création de la banquise stellaire. Sur le plan géologique, il s'agit des différentes strates d'une planète qui a été littéralement découpée en tranches sous l'action d'une force mystérieuse, toujours indéterminée à ce jour. Depuis ce démembrement, les différentes formations, plates pour la plupart mais de formes et de dimensions variables, restent regroupées, maintenues entre elles par un puissant champ magnétique rémanent - sans doute issu du noyau de la planète originelle. Outre cet effet de cohésion tectonique, la densité des Tapis galactiques leur permet de bénéficier de la présence d'une fine couche atmosphérique (carbone, ozone, oxygène et hydrogène) suffisante pour assurer la vie en surface. Bien évidemment, l'Amas des Tapis galactiques ne décrit pas d'orbite. Cela dit, leurs pérégrinations dans le vide interstellaire s'apparentent presque à un vaste périple circulaire qui les amène tour à tour aux abords de différentes étoiles. Alors qu'ils ne connaissent ni le phénomène de l'alternance



Véritables funambules de l'espace, les « conducteurs de tapis » sont les vigies des Amas. Ils scrutent sans relâche les abords, repèrent les hauts fonds stellaires et repoussent de leurs longues perches énergétiques les astéroïdes dérivants.

jour-nuit, ni le phénomène des saisons, les Tapis galactiques ne sont pas toujours éclairés sur la même face par les différents astres qu'ils croisent. Par conséquent, les conditions propres à la vie sont possibles en alternance sur chacune des faces, selon des rythmes variables. En revanche, même sous un ensoleillement favorable, les tranches - c'est-à-dire l'épaisseur des Tapis - restent irrémédiablement stériles et impropres à la vie.

Coordonnées du vecteur d'approche hyperspatiale : 53ark72

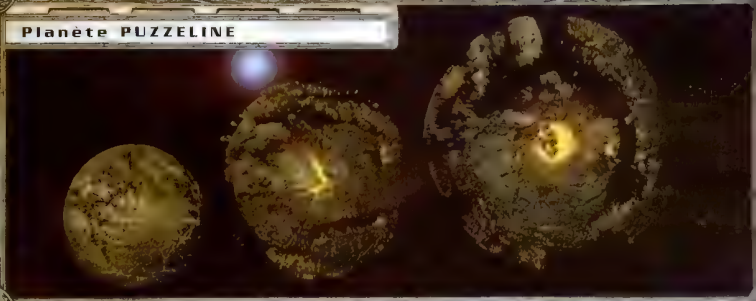
Satellites : Différents astéroïdes aspirés dans le sillage des Tapis galactiques leur tiennent lieu de satellites.

Faune et flore : Avec un tel contexte, les espèces animales et végétales qui peuplent la surface des Tapis galactiques ne pouvaient qu'être originales. Adeptes pratiquantes de l'héliotropisme, elles ont pour première caractéristique notable de vivre exclusivement dans des conditions diurnes - impossible dès lors de connaître toute forme de sommeil ou de repos synchronisée avec l'arrivée de l'obscurité. Dans la pratique, les animaux, comme tous les autres êtres vivants des ordres supérieurs, interrompent leurs activités lorsque la fatigue les saisit pour plonger dans un sommeil réparateur, certains en position couchée, mais d'autres en position debout. La grande diversité des rythmes circadiens propres aux différentes espèces fait que l'on peut toujours apercevoir, à la surface des Tapis, des individus affalés ici et là dans les bras de Morphée. Pour leur part, les plantes connaissent un cycle de croissance ininterrompu dès lors que la face des Tapis sur laquelle elles vivent commence à être illuminée. En revanche, lorsque les rayons solaires se font plus rasants et qu'une période d'obscurité s'annonce, elles se préparent à une phase d'hibernation d'une durée indéterminée. Tous les végétaux ont la faculté de ramasser l'intégralité de leur patrimoine génétique dans des graines dures et compactes, capables de résister des millions d'années dans des conditions de glaciation inférieures au zéro absolu. Ensuite, l'exposition à un rayonnement calorifique leur permet d'entrer immédiatement en germination. Pour ce qui est des animaux, certains entrent en hibernation, mais bon nombre pratiquent la migration et passent d'une face à l'autre selon la position des Tapis galactiques par rapport aux astres solaires.

Population : Les habitants des Tapis galactiques, que l'on appelle les Arkarotes, sont des proto-humanoïdes parfaitement adaptés à leur milieu. En effet, pour compenser la gravité de 1,3, ils ont développé une puissante musculature et une agilité formidable.

Véritables naufragés de l'espace, les Arkarotes ont fini par se tailler une situation enviable. Leur territoire en déplacement constant dans le cosmos draine dans son sillage des quantités infinies d'astéroïdes, météorites et autres débris divers, qui parfois renferment de véritables trésors netranekkon pur, filons de cristaux stellaires, etc. Au fil du temps, ils se sont fait pour spécialité de collecter les météorites dans l'espace, si bien qu'on les connaît désormais sous le nom de « météoristes ».

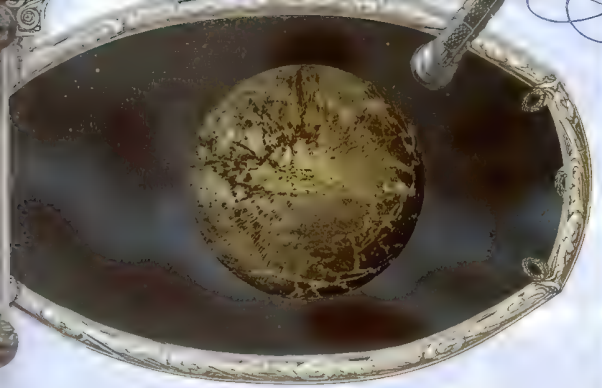
Planète PUZZELINE



Type	Aride
Atmosphère	Type I (respirable)
Catégorie	Monde d'intérêt
Climat	Torride
Durée de l'année	524 jours locaux
Durée de la journée	26 heures standard
Exportations majeures	Aucune
Gouvernement	Théocratie
Gravité	Légère
Hydrosphère	Aride
Importations majeures	Aucune
Population	1 milliard d'habitants en moyenne compte tenu des variations extrêmes
Proximité d'un Techno-Tunnel (*)	9jt
Rôle de la planète	Aucun
Spatio-port	Aucun
Technologie	Féodal
Terrain	Moyennes montagnes, déserts, plaines, gouffres et cavernes
Type	Apparenté aux planètes terrestres

Galaxie : Hersa
Constellation : Fyack
Système : Solis

Données physiques : Le système Solis est une étonnante configuration dans laquelle deux planètes, Trompo et Puzzeline - également appelée « Puzzeline la mystérieuse », dansent un étrange ballet. Ce petit corps stellaire extrêmement dense - 1 500 kilomètres de diamètre, 3,7 de gravité, distant de 5,56 millions de kilomètres de Solis - tourne sur lui-même à une allure vertigineuse. Il présente également la particularité d'être parfaitement immobile dans le vide stellaire, comme s'il menait sa folle rotation autour d'un fil invisible qui traverserait l'espace. Bien évidemment Trompo est parfaitement inhabitable.
Pour sa part, Puzzeline est mobile. Elle décrit une vaste orbite autour de l'étoile Solis et du point fixe Trompo. Dotée d'une atmosphère riche en oxygène, Puzzeline est tout à fait propice à la vie, et ses habitants y couleraient des jours heureux si un étrange phénomène de dislocation ne venait, à intervalles réguliers, troubler leur quiétude. En effet, au fil des millénaires, les contraintes subies par Puzzeline à chaque passage devant Trompo ont tout d'abord érodé l'équilibre géologique des plaques, puis agrandit les lignes de fractures jusqu'à fissurer la planète jusqu'au noyau. Depuis lors, au cours de son parcours orbital, qui dure très exactement 524



jours, 6 heures et 27 minutes standard, Puzzeline connaît deux grandes phases distinctes de dislocation et de recomposition.
Au solstice d'été, lorsque Puzzeline est à l'opposé de Trompo, derrière son soleil, elle présente une forme et un aspect parfaitement unis, comparables à ceux des autres planètes. Ensuite, au cours des 262 jours locaux qui suivent, à mesure qu'elle se rapproche de Trompo, des crevasses apparaissent à sa surface. Peu à peu, ces fissures deviennent des gouffres, puis des abîmes. La planète se disloque. Cette phase culmine au 262ème jour, date du solstice d'hiver, lorsque Puzzeline est précisément dans l'axe de Trompo et de Solis. La planète est alors éclatée en onze morceaux principaux et 658 autres de moindre importance. Ensuite, le phénomène se stabilise et s'inverse doucement jusqu'à la recomposition complète de Puzzeline. Et ainsi de suite chaque année, depuis des millénaires et pour des milliards d'années encore.

Coordonnées du vecteur d'approche hyperspatiale : 46puz97

Satellites : Puzzeline compte deux petits satellites appelés les « Enfants de Mère Puzzeline ».

Faune et flore : A la surface de Puzzeline, la végétation est uniformément rase - lichens des zones froides et savanes des zones arides. Les rares arbres culminent à peine à cinq ou six mètres. Un lierre rampant tapisse le fond des crevasses. Chaque année, il est arraché au moment de la dislocation, mais il repart vaillamment dès la saison suivante. Relativement riche, la faune de Puzzeline ne compte aucun prédateur. Tous les mammifères terrestres sont végétariens.

Population : Les conditions tout à fait particulières qui régissent la vie sur Puzzeline ont bien sûr façonné une civilisation originale placée sous le signe de la migration. En effet, les zones les plus favorables à la vie lorsque la planète est parfaitement formée deviennent les plus hostiles au moment de la dislocation. La survie y est extrêmement difficile, voire impossible. La lutte pour les meilleures terres est donc des plus âpres lorsque l'année avance vers le solstice d'été, puis, les récoltes à peine engrangées, la course aux meilleurs refuges se fait encore plus dure. Chaque année, ces deux grands exodes sont l'occasion de multiples affrontements et autres batailles où périt une part importante de la population. En marge des habitants de Puzzeline vit également une secte religieuse qui vénère la « Mère Puzzeline ». Conformément aux exigences de la planète, les adeptes de Mère Puzzeline - appelés les « Puzzlars » - pratiquent eux aussi deux pèlerinages chaque année. Toutefois, au solstice d'hiver, au lieu de se réfugier sur les plus grands morceaux de la planète, ils pénètrent par les fissures jusqu'au cœur de la planète dans leurs grottes sanctuaires. Lors de la reformation de Puzzeline, seule la moitié d'entre eux sort des grottes pour vivre à la surface et prêcher la parole de Mère Puzzeline. Il y a donc une communauté de Puzzlards qui vit en permanence dans les profondeurs de Puzzeline.

Sur Puzzeline, comme sur bien d'autres mondes, les jeunes mâles ont toujours à cœur de montrer à leurs belles qu'ils sont bien les hommes vigoureux et intrépides qu'elles espèrent. Pour prouver leur vaillance, au lieu de se mesurer en des joutes parfois fatales ou de se livrer à quelque parade nuptiale, ils pratiquent une forme extrêmement risquée d'exhibition amoureuse, un jeu mortel... Lorsque la planète entame son processus de dislocation, ils bondissent par-dessus les gouffres béants, sautant d'un morceau à l'autre. Certaines saisons, les pertes sont effroyables et l'on ne compte plus les fils de Puzzeline ainsi disparus...

Les Non-Humains

« La différence est vaine pour qui porte la vie.
Aucun homme, aucun être, n'est moins vivant qu'un autre. »
–Les Versets de Renovalh, III.2.

Les Extra-terrestres

« Il ne suffit pas d'avoir une tête, un tronc, deux bras et deux jambes pour être humain. »
–Propos désobligeant asséné à un ambassadeur Waxien sur Terra 7546.

« Tu devrais pas t'épiler comme ça… Maintenant, si tu te coupes deux bras, tu ressembleras à un humain… »
–Réflexion humoristique Waxienne entendue dans un relais spatial.

Au stade actuel de la conquête de l'espace, la race humaine issue de Terra Prima est la plus massivement présente dans l'univers. Après le grand éparpillement, la fuite des élites de Terra Prima pour Planète d'Or, la conquête de gigantesques Maganats par des chefs de guerre affiliés à l'Empire, l'implantation « rhizomique » des damnés de Terra Prima sur des dizaines de milliers de mondes majeurs et mineurs devenus les Planètes Coloniales, l'homme s'est physiquement installé sur tous les sites viables qu'il a rencontrés - bien souvent au détriment des formes de vie, intelligentes ou non, qui avaient le malheur de se trouver sur son chemin.

En effet, avec son esprit conquérant coutumier, il a plus souvent pratiqué l'extermination que l'assimilation. Mais l'univers est vaste, et bien des zones n'ont pas encore été explorées. Par conséquent, un nombre indéfini de races aliens n'ont pas encore été découvertes. Parvenues à des degrés variables de développement, certaines ne sont qu'au seuil de la voie de l'évolution, alors que d'autres sont des civilisations très évoluées, qui maîtrisent une technologie puissante. Dans sa marche en avant, la race humaine a annihilé sans vergogne les races aliens les plus faibles, pacifiques ou dénuées de force de protection, et a composé avec celles qu'elle ne pouvait pas attaquer frontalement.

De ce fait, il arrive que l'on rencontre des aliens intégrés à des groupes ou des populations humaines, mais il s'agit le plus souvent d'individus humanoïdes. S'ils sont plus ou moins bien tolérés, ils restent néanmoins frappés d'un certain ostracisme, et d'autant plus si leurs caractéristiques physiques permettent de les

Nimars

Les Nunars

Frappés du paléo-syndrome de Peter Pan, les Nunars sont de petites créatures qui, malgré une longévité exceptionnelle – jusqu'à 3 000 années standard – conservent à jamais l'apparence de chérubins et surtout, la pureté naïve des enfants. Leur présence fugace est partout signalée, mais rarement étayée, comme si ceux à qui ils apparaissent n'étaient pas crus ou choisissaient de taire leur secret. D'une nature bienveillante, mais craintive, ils peuvent décider de venir en aide à qui leur semble le mériter. En plus des conseils qu'ils peuvent prodiguer – et des conseils uniquement car ils se refusent à intervenir physiquement dans la réalité – les Nunars ont la faculté de détecter les vecteurs de puissance dans l'univers : portes, gardiens, courants de force, ainsi que les trésors de toutes natures. Ce talent leur a valu d'attirer l'attention des Techno-Technos qui, après les avoir traqués, leur ont greffé en laboratoire un système complexe de sondes et de capteurs, avant de les envoyer dans l'espace. Ce destin tragique leur a valu le nom de « sondes-chérubins », ou « pédo-sondes », et explique en grande partie l'isolement dans lequel ils se sont reclus – ainsi que leur choix de n'intervenir dans la vie des mortels que par le biais de songes, de rêves et de communications télépathiques.

identifier au premier coup d'œil comme étant des aliens. Dans les communautés rebelles, chez les pirates notamment, traqués sans merci par les forces impériales, la proportion d'aliens est nettement plus forte que dans les mondes standard, où la population est majoritairement humaine. Cela dit, à l'échelle de certains systèmes ou certaines galaxies, des Planètes Coloniales ou des Maganats, coexistent avec des mondes aliens capables de leur tenir tête. Dans ce contexte, afin d'éviter toute escalade fâcheuse de la violence, dont les conséquences pourraient être regrettables pour tout le monde, les mondes humains et aliens entretiennent des relations qui, à défaut d'être courtoises, n'en sont pas moins diplomatiques. On trouve donc des ambassades humaines sur les planètes aliens, et inversement. Parfois, l'entente cordiale peut aller jusqu'à des échanges commerciaux, voire l'installation de communautés. Dans quelques cas extrêmes, des mariages mixtes ont même été signalés. Mais c'est là l'exception bien plus que la règle.

Dans l'ensemble, les races aliens restent plutôt mystérieuses et inaccessibles aux humains. Sur leurs mondes, elles développent des coutumes et modes de vie spécifiques, vénèrent des dieux fantastiques, accèdent à des forces inconnues, et peuvent même acquérir des technologies supérieures. Si elles ont la chance d'être à l'écart des voies d'expansion de l'Empire, le temps joue pour elles, et elles peuvent alors atteindre un stade de développement qui fait d'elles des forces avec lesquelles il faut compter. Fort heureusement pour l'hégémonie humaine, les races aliens n'ont jamais fait cause commune contre l'Empire tout puissant. D'ailleurs, certains aliens nourrissent une haine farouche pour d'autres aliens, cette aversion aveugle pouvant les conduire jusqu'à faire alliance avec l'Empire pour combattre leur ennemi.

C'est dire...

Les Gords, les Hiréas et les Odorateurs

Sur la planète Sec-Hum du système Soto, dans la galaxie de Terra Prima, vivent trois races aliens des plus intéressantes, tout à fait caractéristiques de ce que le voyageur interstellaire peut être amené à rencontrer au hasard de ses pérégrinations dans l'espace. D'un diamètre de 58 000 kilomètres, Sec-Hum est une vaste sphère parfaitement alignée dans l'axe de son écliptique. Cette particularité cosmologique rarissime produit un effet géophysique étonnant : une moitié de la planète est éclairée en permanence, tandis que l'autre est plongée dans une nuit perpétuelle. Mais ce n'est pas tout, car Sec-Hum est en outre une planète pour moitié aquatique et pour moitié désertique - et ces deux zones se répartissent équitablement sur chacun des deux hémisphères. Par conséquent, un quart de la planète est un désert perpétuellement exposé à un soleil de plomb, le quart inférieur un désert qui ne voit jamais la lumière, et de l'autre côté se trouvent un quart aquatique baigné par le soleil, le dernier quart aquatique ne voyant jamais le jour. A la surface de la planète, l'amplitude thermique est extrêmement grande, puisque le désert exposé enregistre une température moyenne de l'ordre de 80 °C, alors que, aux antipodes, un froid polaire de –100 °C en moyenne règne en permanence.

A la frontière entre le monde aquatique et le monde désertique, une large bande marécageuse s'étire tout autour du globe. Au midi, sous le soleil, ces marais sont d'immenses lagunes insalubres infestées d'insectes. Au septentrion, dans la nuit, ils prennent la forme d'une toundra glacée où poussent des lichens urticants et grouillent d'infâmes créatures rampantes pourvues d'énormes carapaces.

C'est dans chacune de ces trois régions clairement délimitées, que vivent respectivement les Gords, les Hiréas et les Odorateurs.

Les Gords

Peuple d'humanoïdes recouverts d'écailles pestilentielles, les Gords sont établis dans la partie aride et désertique. Parfaitement adaptés aux contraintes de leur milieu, ils sont capables d'endurer les températures les plus élevées, mais aussi de survivre à des froids proches du zéro absolu.

Caractéristiques physiques

Si leur silhouette dénote une lointaine parenté humaine, certains détails physiques les rangent sans conteste dans la catégorie des races aliens. D'une taille moyenne de 2,50 mètres, ils sont athlétiques et bien proportionnés, même si leurs jambes paraissent un peu trop longues. Leur corps est intégralement recouverts d'épaisses écailles - véritables outils de régulation thermique - qui les protègent, mais les affligent du même coup d'un odeur corporelle particulièrement nauséabonde.

Habitat

Aiguillonnés par les exigences d'un milieu extrême, les Gords sont les rois de la fusion mimétique avec l'environnement - une technique qu'ils ont poussée très loin, au point de pouvoir s'enkyster dans le décor le plus aride, de faire corps avec lui, et de subsister sur les maigres ressources qu'il offre. Un mince surplomb rocheux leur fait un abri, une fine brume les hydrate, mais ils sont surtout passés maître dans l'art de s'enterrer vivants et de survivre longtemps aux pires déchaînements météorologiques, plongés dans un sommeil cataleptique. Et cette faculté n'est pas réservée qu'à la zone torride de leur désert, puisqu'ils savent aussi bien se fondre dans les steppes de la toundra du Nord.

A la jonction entre le désert chaud et le désert froid, ils ont bâti leur capitale, une ville troglodytique de petite taille, qui abrite leur temple et leurs plus chers trésors. Les Gords supportent mal la vie urbaine et mènent une existence le plus souvent nomade.

Profil psychologique

De tempérament contemplatif, les Gords montrent en outre un net penchant animiste. Ils vivent en harmonie avec leur milieu et seraient parfaitement pacifiques si le hasard n'avait pas voulu qu'ils aient les Hiréas pour voisins. Véritables incarnations de tout ce qu'ils détestent, aussi bien sur le plan visuel qu'olfactif, les Hiréas font bouillir en eux une haine irrépressible, qui les pousse à leur faire la guerre, et même à vendre leurs trésors pour s'armer.

Ressources et pouvoirs

Depuis qu'ils ont découvert que les gemmes colorées qu'ils trouvent dans le sous-sol de leur désert aride éveillent la cupidité des contrebandiers et autres commerçants, les Gords se sont solidement équipés en instruments guerriers. Ils disposent ainsi d'une puissante artillerie, qui vient judicieusement compléter une force aérostatique, silencieuse et efficace. Au sol, et notamment en zone désertique, leurs combattants sont sans rivaux. Ces redoutables combattants sont capables de porter le fer chez l'ennemi sans être repérés. Mais leur arme absolue est la maîtrise des forces telluriques, avec lesquelles ils paraissent avoir une affinité quasi mystique.

Les Hiréas

Peuple aquatique et parfumé, les Hiréas vivent dans toutes les eaux de la planète. Dans leur sillage, flotte un délicat bouquet fleuri et boisé, avec une petite note épicée.

Gundés et raffinés, mais également militaristes et un peu rigides, les Hiréas sillonnent les eaux chaudes et froides de Sec-Hum, menant une vie mondaine active, mais participant aussi en permanence à des manœuvres et exercices de défense.

Caractéristiques physiques

Colossales créatures pisciformes d'une longueur pouvant atteindre les cinq mètres, les Hiréas présentent de nombreuses formes différentes selon les zones maritimes dont ils sont issus. Ceux des grands fonds, ces fosses abyssales qui descendent à des milliers de mètres sous la surface, ont souvent un aspect monstrueux, avec force cornes, défenses, protubérances et autres difformités. En revanche, les Hiréas des eaux chaudes ont de long corps souples et lisses. Dans leur grande majorité, ils sont pourvus de membres - pattes courtes et bras rachitiques - et quelquefois d'organes préhensiles. Quelle que soit leur forme, les Hiréas sont tous dotés d'une glande, située à la base du cerveau, qui sécrète un puissant toxique neurologique, et qui leur vaut également de dégager une fragrance suave et entêtante.

Habitat

Le biotope des Hiréas est celui qui sied naturellement à des êtres ichtyoïdes : l'eau. Toutefois, des villes sous-marines tapissent aussi, ici et là, le fond des mers. Les Hiréas étant parfaitement aquatiques, ces constructions n'ont pas d'autres fonctions que de matérialiser physiquement la stricte hiérarchisation des rapports sociaux. Les hauts dignitaires habitent des édifices en forme de rochers creux, à l'intérieur desquels ils flottent nonchalamment, à l'abri des regards. Le gros des autres bâtiments abrite une administration pléthorique, et des centres d'entraînement des troupes Hiréas, les fameux « bancs de la mort ».

Profil psychologique

Sans doute à cause de leur mode de reproduction ovipare, les Hiréas forment un peuple extrêmement grégaire et hiérarchisé. Chez eux, l'individu s'efface derrière le groupe. Seule compte la multitude. Avec le temps, leur naturel artistique a été perverti - aujourd'hui, une chorégraphie impeccablement réglée d'Hiréas-Torpédos en tenue combat, est pour eux le summum du beau. Bien évidemment, la haine du Gord est chez eux un puissant facteur de cohésion sociale.

Ressources et pouvoirs

Combattants invincibles dans l'eau, les Hiréas disposent également de quelques brigades amphibies capables d'évoluer au sol. Parallèlement à leurs capacités naturelles de combat, les Hiréas ont aussi acquis - contre des concrétions rarissimes que produisent des organismes des grands fonds - des armes qui leur permettent d'opposer une riposte crédible aux Gords. Toutefois, depuis l'intervention du Méta-Baron Aghnar, recruté par les Gords, la puissance militaire des Hiréas a considérablement été entamée. Mais le peuple-poisson n'a pas dit son dernier mot et, dans le plus grand secret, il s'efforce de convaincre les surpuissantes créatures titanesques des abysses de prendre fait et cause pour lui.

Les Odorateurs

Peuple des Isières, les Süskins, ou Odorateurs, vivent dans la bande médiane qui sépare la zone désertique de la zone aquatique. Discrets et absolument inodores, les Odorateurs tirent des bénéfices très substantiels du commerce qu'ils entretiennent avec les Gords et les Hiréas. Tout d'abord, ils leur ont vendu des extraits aromatiques, subtilement musqué ou totalement pestilentiels, selon la demande, puisque la concentration des arômes est un critère social déterminant chez les deux peuples antagonistes. Par la suite, leur offre de produits s'est élargie, et ils les approvisionnent désormais en armes de toutes sortes, à l'exception toutefois des armes de destruction massive susceptibles d'anéantir la planète. Leur attitude cynique en révèle peut-être plus long sur le vraie nature que leurs agissements ordinaires. Il faut noter que les Odorateurs sont les seuls ressortissants de Sec-Hum qui disposent d'un moyen leur permettant de quitter la planète et de naviguer dans l'espace.

Alien Business.
Le commerce officiel de l'Empire étant aux mains de la Guilde des Marchands Impériaux, une émanation de la Sainte Eglise Industrielle et des Commerçants de l'Ekonomat - autrement dit, deux des Quatre Piliers de l'Empire parmi les moins enclins à fréquenter les non humains -, les races aliens éprouvent quelques difficultés à prendre pied sur les circuits commerciaux classiques. Heureusement, les factions rebelles, pirates, mercenaires indépendants, et même certaines Planètes Coloniales, ne dédaignent pas à faire affaire avec ces lassés pour compte du commerce intergalactique - à qui ils peuvent d'ailleurs imposer des conditions et des prix draconiens. C'est ainsi que l'on trouve au marché noir des exportations exotiques en provenance directe de mondes aliens, et que des quantités faramineuses de produits détournés - armes et technologies prohibées - parviennent sur des planètes extra-terrestres où ils n'auraient jamais dû atterrir.

Caracteristiques physiques

Graciles et menus, presque fragiles, les Odorateurs ont la silhouette humanoïde chafouine de ceux qui se glissent partout et que l'on ne remarque jamais. Pourtant, derrière leur apparente délicatesse se cache une robustesse à toute épreuve. Rompus dès leur enfance aux épreuves, les Odorateurs sont capables de franchir d'une traite des distances hallucinantes. En fait, le derme qui recouvre leur corps est un gigantesque capteur, qui absorbe toutes les énergies - rayonnements photoniques, molécules d'eau dans l'air, particules diverses, etc. - pour les transformer en composés de type dopamine, directement assimilables par leur organisme. Et les miracles dont ils sont capables ne s'arrêtent pas là - leur maîtrise des phénomènes chimiques défie l'entendement. Sur le plan physique, on les reconnaît à certains détails : ils n'ont que quatre doigts aux mains et aux pieds, et leur corps est entièrement glabre. S'ils portent une chevelure, ils n'ont en revanche ni barbe, ni cils, ni sourcils.

Habitat

Installés sur la bande médiane neutre - un vaste marais d'une centaine de kilomètres de large, frangé d'un côté d'une mangrove luxuriante, et de l'autre d'herbes rases et rares, qui fait le tour de la planète, en passant par la zone glacée et la zone torride -, les Odorateurs ont bâti un colossal réseau de galeries souterraines et de constructions à l'air libre. En surface, les bâtiments sont modestes, tout à fait conformes à l'image que dégagent les Odorateurs. Mais en sous-sol, leurs réalisations sont l'exact reflet de ce qu'ils sont vraiment : de véritables machines de conquête dotées d'un arsenal d'une sophistication inouïe.

Profil psychologique

Loin d'être les arbitres neutres et bienveillants de la querelle entre les Gords et les Hiréas, les Odorateurs se réjouissent de la lutte sans merci qu'ils se livrent. Leur espoir est de les voir disparaître, pour régner à nouveau sur un monde qu'ils détenaient autrefois en totalité.. En accord

avec la force qui habite Sec-Hum, ils n'usent pas des fabuleux pouvoirs dont ils disposent, et cultivent la modestie et la patience en attendant d'être suffisamment forts pour déferler. Ils savent dissimuler. Ils sont âpres et rugueux à l'intérieur, et leur sentiment de supériorité n'a d'égal que leur détermination.

Ressources et pouvoirs

Les Odorateurs sont à la tête d'un arsenal colossal. Au plus profond de leurs galeries secrètes, ils ont enfoui un fabuleux stock des armes les plus sophistiquées proposées par les Maganats marchands d'armes. Mais au-delà de ces équipements classiques, ils communiquent avec une entité supra-universelle, Podrih-Do, le gardien de la porte Puerko, l'une des six portes secrètes de notre univers. De temps à autre, Podrih-Do leur livre un secret, et les Odorateurs font un nouveau pas sur la voie de la puissance.

Les Akuas

Alors que les transports de marchandises et les échanges commerciaux ont désormais remplacé les expéditions humaines, lancées à la découverte de mondes inconnus, l'espace perd peu à peu de son attrait mystérieux pour se transformer en une simple « dimension » utilisable, exploitable, telle une route nouvelle reliant les confins de l'univers. Rares sont ceux qui connaissent l'existence des merveilles, des forces, des entités cosmiques à l'œuvre dans cet espace infini. Peu d'hommes ont conscience du jeu des courants d'énergie qui franchissent les six Portes, traversent l'univers et influencent l'évolution des races plus en profondeur que toute les inventions des Techno-Technos.

Ainsi, peu d'hommes ont jamais entendu le nom des Akuas.

Nées d'un singulier paradoxe, ces créatures fossilisées sont le témoin du passage du flux d'énergie sec-humide issue de Per-Beod. Akuaridh - planète d'origine et seul lieu de vie possible pour ces extra-terrestres d'os et de sable - se situe à l'endroit précis d'un nœud tellurique, où cette énergie progresse et régresse, à la façon d'une marée cosmique. Bien que baignée et balayée en permanence par les courants humides venus de Per-Beod, Akuaridh est entièrement désertique et offerte à la seule flore minérale, composée de roches aux innombrables variétés. L'eau y est totalement absente, exclue, interdite, sous la moindre de ses manifestations. Aucune végétation ne peut s'y développer, et bien qu'aucune tentative d'implantation technologique n'ait jamais été entreprise, il est sûr que l'eau, même de nature artificielle, a tendance à disparaître de la surface d'Akuaridh...

Les Akuas comprennent pourtant le concept de l'eau, car à leurs yeux, l'espace est un gigantesque océan.

Leurs perceptions et leur psychologie profonde, altérées par la nature singulière de leur monde d'origine et de leur genèse, voient en leur planète un îlot minéral, et en l'espace, une mer omniprésente. L'ensemble de leur culture est basée sur cette croyance profonde en l'Océan-Mère. Convaincus de l'existence de l'eau, mais incapables d'en approcher, d'en saisir, d'en goûter, les Akuas voient en l'espace une divinité absolue que leur schéma mental pourrait décrire comme une entité vivante, dotée d'une conscience supérieure, qui leur offre l'existence, la connaissance et la survie.

Le quotidien des Akuas repose sur cette relation si particulière à l'eau et à l'espace. Forts d'un degré d'évolution relativement avancé, ils allient à la maîtrise de l'artisanat une sensibilité artistique remarquable et une conscience de la société surprenante, pour un peuple isolé de presque toute influence extérieure. Plus qu'un culte, l'adoration de l'eau est un pilier si fondamental de la vie des Akuas que l'organisation sociale inclut naturellement le rapport de chaque individu à l'espace et à ses secrets. Ainsi, la hiérarchie est définie par le degré de conscience des créatures, qui se reconnaissent et se respectent entre elles en fonction de leur rapport à l'Océan-Mère.

Si l'on comparait le mode de vie des Akuas à une structure religieuse conventionnelle, tous les habitants d'Akuaridh seraient des adeptes. Chaque Akua se sait en effet intimement lié à l'espace/océan et, ne serait-ce que par son existence, entretient la croyance et perpétue les rites de ses congénères. Ensuite, les créatures impliquées dans l'organisation de cérémonies - comme la Danse des Filets, par exemple - peuvent être considérées comme des initiés, en ce sens qu'ils jouissent d'une connaissance approfondie du lien étroit entre leur planète, leur évolution et l'Océan-Mère. Les initiés peuvent sentir le flux des marées, interpréter certains signes, enseigner aux plus jeunes et participer activement aux discussions - forts de certains pouvoirs mentaux conférés par leur foi. Enfin, les prêtres - les Akuas les plus anciens et les plus mystiques - sont considérés comme les hérauts de l'Océan-Mère et les Prophètes de ses volontés. Leurs facultés mentales sont décuplées, et leurs pouvoirs influent non seulement sur la matière minérale, mais aussi sur les courants d'énergie eux-mêmes.

Le jeu des flux cosmiques est perçu par les Akuas comme celui des marées, et les passages de vaisseaux, voire d'explorateurs, comme autant d'habitants de cette mer infinie. La cérémonie des Filets, ancrée dans les traditions des Akuas depuis des dizaines de génération, découle de ce rapport si singulier à l'Océan-Mère. En se rassemblant au

Extra-humains. S'il semble relativement aisé de différencier un homme-chat d'un Hréas, et d'établir ainsi une distinction entre mutants et extra-terrestres, la nuance entre ces deux formes de « non-humanité » - pour reprendre les termes officiels des rapporteurs galactiques impériaux - n'est pas toujours si évidente. En effet, de nombreuses races extra-terrestres sont dotées d'un physique humanoïde et, à l'inverse, il existe des mutants dont le corps a subi de telles altérations qu'ils tiennent désormais plus du minéral, du végétal ou de l'animal, que de l'homme. Ne parlons même pas des aliens qui, à force de radiations et d'influences cosmiques, ont vu leur corps, leurs perceptions et leur mode de communication se conformer presque en tous points à ceux des humains...

centre des lacs de sable qui émaillent le sol d'Akuaridh, les prêtres plongent les adeptes et les initiés dans une profonde transe mystique, par laquelle ils entrent en contact avec l'Océan-Mère. Outre une vision de l'espace, déformée par leur mental, ce rituel permet aux Akuas d'agir sur le courant Humide et de provoquer des perturbations qui se répercutent aux confins de l'espace, en perdant peu à peu de leur intensité. Ces vagues ont, dans l'esprit des Akuas, l'image et le rôle de filets, grâce auxquels ils font venir à eux et… pêchent les vaisseaux présents dans leur périmètre. Ces appels se manifestent sous la forme de perturbations magnétiques et de complications informatiques, sur le matériel, et de voix, de visions, d'envies soudaines et d'ordres mystiques sur les individus conscients.

Après recoupements, de nombreux phénomènes électromagnetiques survenus aux abords d'Akuaridh peuvent être attribués aux cérémonies des Filets - mais rares sont ceux qui peuvent expliquer les disparitions des expéditions, tant qu'ils n'ont pas découvert que l'irrésistible attirance des Akuas pour l'eau les pousse… à dévorer tout ce qui en contient.

Caractéristiques physiques

Humanoïdes, de taille légèrement inférieure à celle d'un homme, les Akuas se distinguent par une absence totale d'organes et un squelette évoquant celui du poisson. Bipèdes, dotés de deux mains préhensibles, ils se déplacent en marchant et peuvent accomplir toutes les actions qu'un homme est capable d'effectuer - à l'exception de la reproduction. La notion de sexe est inexistante chez les Akuas, qui naissent dans le sable, à la façon de fossiles, et s'éveillent sous les influences des marées cosmiques.

Leur ossature est incroyablement résistante et, de par leur manque d'organes vitaux, les Akuas s'avèrent de redoutables adversaires en combat singulier - mais de simples quilles, sous le feu des armes de masse et des effets de zone. Ils ne peuvent parler, mais communiquent entre eux par télépathie et peuvent exprimer leurs émotions par des séries de grincements émis au niveau de la mâchoire.

Habitat

La plupart des habitations akuas sont troglodytiques et souterraines, creusées à flanc de montagnes ou dans le sol rocheux. Les notions de villes et de villages n'ont pas lieu d'être, car les Akuas se rassemblent systématiquement en nombre équivalent, de façon à ce que prêtres, adeptes et initiés se voient toujours présents en mêmes proportions. Chaque cité abrite trois prêtres, 21 initiés et une centaine d'adeptes - ce nombre variant à un ou deux individus près, mais rarement plus.

La structure des habitations est immuable et s'organise comme une coquille d'escargot vide et creuse. Les prêtres vivent au cœur du dédale de roche, les initiés et les adeptes trouvant place, à intervalle réguliers, dans le reste des alcôves et des niches décorées. La sculpture tient une place très importante dans ce milieu entièrement minéral, et le statut et la personnalité de chaque Akua sont perceptibles aux ornements, décorations et aménagements artistiques de sa demeure.

Profil psychologique

Bien que soudés par leur foi en l'Océan-Mère, les Akuas disposent d'une indépendance de pensée qui leur permet de se façonner un caractère, des réactions et des motivations personnelles - même si elles sont toujours orientées par telle ou telle interprétation de leur rapport à l'espace et à l'eau. Pacifiques par nature, car peu habitués au conflit, les Akuas attachent une grande importance à la cohésion sociale et fonctionnent, pour peu qu'on porte un regard extérieur suffisamment sérieux pour s'en rendre compte, à la façon d'une ruche d'insectes. L'individualité existe, mais n'est pas exacerbée. Chaque Akua mène sa vie, en relation avec les autres, et participe aux rites de l'eau sans chercher à affirmer ses éventuelles conceptions personnelles - car la croyance de ce peuple est cimentée par leur nature même, et nul ne saurait la remettre en question.

Fascinés par les fruits que leur offre l'Océan-Mère, les Akuas sont d'un naturel curieux et mystiques, interprétant et analysant chaque signe, chaque événement, à l'aune de leurs convictions. Ainsi, l'arrivée d'un vaisseau spatial aux abords de leur planète est une manifestation de l'Océan-Mère, un signe envoyé pour provoquer une réaction - que les prêtres s'empressent de traduire en guidant les Akuas vers les lacs de sable, pour procéder aux rituels.

Ressources et pouvoirs

L'absence d'eau sur Akuaridh prive les extra-terrestres de toute végétation et de toute denrée alimentaire, ainsi que de toute vie animale. En revanche, leur incroyable talent d'artisanat minéral leur permet de concevoir des parures, armures, armes et objets en tous genres à la beauté et à la résistance hors du commun. Leur don artistique est manifeste, et la beauté de leurs sculptures insoupçonnable. Mais à ce jour, il n'en existe aucun commerce, car Akuaridh vient à peine d'être localisée - perdue qu'elle était dans le flux cosmique de Per-Beod.

Il aura fallu attendre un récent changement dans la course du courant d'énergie, qui a placé Akuaridh sous la houle cosmique du ressac, pour que l'existence des créatures minérales deviennent enfin tangible. Depuis une petite dizaine d'années,

Les ambassadeurs galactiques. Après une longue phase d'expansion galactique semée de conquêtes, de guerres territoriales et de revendications brutales de mondes encore libres de toute appartenance économique, l'Empire est entré dans une ère de relative stabilité qui a, entre autres, permis l'apparition d'un corps diplomatique chargé des relations avec les planètes habitées - qu'elles soient situés dans les limites de l'Endofrange ou par-delà la frontière de l'Empire. Un minimum de recul permet cependant de réaliser que ces ambassadeurs ne servent bien souvent qu'à préparer les futurs traités et accords économiques de l'Empire ou à dégager le terrain avant l'envoi d'une escouade d'Endogardes…

les Akuas sont entrés dans une nouvelle ère et se tournent vers l'extérieur avec une réelle volonté de propagation à la façon des coquillages, ils aspirent inconsciemment à se laisser emporter dans l'espace/océan, confiants en un retour évident vers leur planète d'origine.

Les pouvoirs mentaux des Akuas peuvent s'apparenter à ceux dont disposent certains mutants. Liés à l'élément liquide et à son exact contraire, ils permettent aux créatures de sentir la présence d'eau et d'influencer, à différents niveaux de puissance, la conscience même de cet élément. Ainsi, de la simple dynamique capable de faire bouger, chauffer, bouillir ou s'évaporer de l'eau, cette force issue des courants cosmiques peut tout aussi bien - si elle est manipulée par les prêtres - provoquer la disparition totale et instantanée de toute molécule d'eau, en la remplaçant par du vide... L'inversion des flux liquides - comme celui du sang - n'est qu'une des innombrables applications des pouvoirs akuas face à leurs éventuels adversaires humains.

Les Mnémoticiens

Née de l'explosion d'une planète majeure, Mnemos dérive dans l'espace tel un astéroïde semé de marais et de végétation mourante. Plongé dans une obscurité perpétuelle depuis la disparition de l'astre proche, cet îlot de noirceur et de pourriture n'abrite plus aucune vie animale - pas même la moindre bactérie. Mnemos porte le nom du mentrek chargé de clore le dossier d'observations impériales dans ce secteur reculé des confins. Au terme de longues années d'étude et de négociations infructueuses avec une race d'extra-terrestres particulièrement hostiles, l'Endogarde fut dépêchée sur les lieux et pacifia la zone en une attaque éclair, particulièrement dévastatrice. De la planète principale, il ne resta bientôt plus qu'un astéroïde, baptisé Mnemos par les acolytes du mentrek mandaté, et tous crurent que la vie avait été à jamais balayée.

Il fallut attendre la tragique rencontre entre un habitant de Terra 877 et un « envoyé » de Mnemos pour comprendre, au prix de longs et fastidieux recoupements, que le rapport du mentrek était erroné. En partie, tout du moins. Car si toute vie a bien disparu de l'astéroïde, au sens propre du terme, celui-ci a subi une évolution imprévisible et, à la manière de la survivance observée lors des implantations d'endocities par les Technos-Technos, développé une nouvelle forme de vie des plus… particulières.

L'astéroïde est devenu planète, et vivante.

L'éveil de Mnemos n'est pas un cas isolé dans l'univers, mais ce phénomène s'est accompagné d'une prise de conscience si brutale que l'astéroïde a non seulement découvert la vie, mais s'est de plus doté d'une connaissance intuitive de sa propre nature. Ainsi, à peine éveillé, Mnemos avait acquis la certitude de ne pouvoir survivre et de n'être, tout au plus, qu'un fragment de survivance dérivant dans le vide stellaire. Ce fatalisme explique à la fois l'absence totale de vie sur la planète, que seuls parcourent des marais putrides et des racines aux formes torturées, et l'apparition des phénomènes que l'on nomme désormais « Mnémoticiens ».

Issus du désespoir de l'astre en extinction, les Mnémoticiens sont moins des créatures que des formes de vie, des manifestations de l'essence vitale de Mnemos et de son refus de mourir - bien que l'astre soit convaincu de sa solitude et de l'inéluctabilité de sa destruction. Incapable de se résigner à façonner, à enfanter quoi que ce soit de durable, la conscience de l'astre laisse donc ces phénomènes « être » tout simplement, à l'image de cette végétation tourmentée et incontrôlable qui recouvre la surface de Mnemos. Nostalgique, Mnemos a donné naissance malgré lui à des êtres tournés vers le passé, et pour qui le seul moyen d'exister et de survivre consiste à devenir concrètement une partie de cet avant révolu.

Tout comme les caméléons se camouflent en assimilant et en répliquant leur environnement, les Mnémoticiens intègrent et deviennent… les souvenirs.

Caractéristiques physiques

A leur apparition, plus qu'à leur véritable « naissance », les Mnémoticiens n'ont aucune forme physique tangible, ou qui pourrait être décrite. Au plus, ce sont des courants d'énergie, des vagues, des flux d'existence qui sillonnent le corps de leur astre Père-Mère, errant sans but, jusqu'à ce qu'ils trouvent et absorbent un souvenir.

Incapables de communiquer, entre eux ou avec quelque autre forme de conscience que ce soit, les Mnémoticiens n'ont aucune forme de conscience personnelle tant qu'ils ne se sont pas matérialisés. Ils ne ressentent, ne comprennent et ne perçoivent aucune des informations qui leur parviennent.

Habitat

Les Mnémoticiens se contentant d'errer sans objectif à la surface de Mnemos, et l'astre n'abritant nulle autre forme de vie, la notion d'habitat n'a aucun lieu d'être sur la planète. Cependant, en découvrant l'incroyable jungle marécageuse, aux arbres disproportionnés, aux lacs putrides, baignés d'eaux noirâtres, on se surprend à apprécier qu'il n'y ait aucune vie. L'atmosphère est rendue respirable par la présence d'eau et l'absence de toute toxine biologique. Tout contribue à faire de Mnemos un astre viable, du moins pour qui parviendrait à surmonter l'ambiance mortuaire…

Profil psychologique

Les Mnémoticiens ne se découvrent de conscience qu'une fois incarnés, matérialisés en la forme d'un souvenir. S'il arrive que certains deviennent des objets inanimés, mais conscients, l'énorme majorité de ces formes de vie prend l'apparence et la mentalité d'êtres conscients et intelligents, avec une prédilection pour ceux qui ont l'usage de la parole - ou de toute autre forme de communication.

Une fois matérialisés, les Mnémoticiens « deviennent » véritablement le sujet du souvenir qu'ils ont intercepté et copient son caractère, ses motivations, ses envies, ses peurs, etc.

Ressources et pouvoirs

L'étonnante faculté de réplication des Mnémoticiens leur permet, lorsqu'ils entrent en résonance avec un souvenir, de prendre forme et de devenir l'image de ce souvenir. Ainsi, qu'un explorateur s'endorme - le sommeil fragilise souvent les défenses mentales et exacerbe les souvenirs, en décuplant l'activité psychique - sur la planète

Mnemos, et il y a de fortes chances pour qu'un Mnémoticien soit façonné par les ondes spirituelles, tournées vers le passé, qui feront de lui une exacte réplique de l'homme ou de la femme mise en scène dans ce souvenir.

La réplication s'opère en quelques heures, pendant lesquelles le Mnémoticien prend tout d'abord l'apparence d'une silhouette énergétique, comme façonnée dans un mercure solidifié, avant de se voir ornée des détails, sans cesse plus fins et précis, qui achèveront de le transformer en l'être du souvenir. Une fois façonné, le Mnémoticien n'est plus - mais le sujet ainsi « copié » possède désormais un double, en tous points similaires.

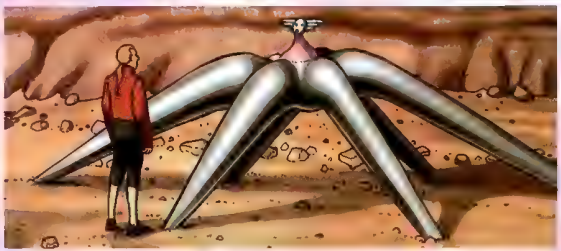
On imagine sans mal ce que cette incroyable faculté pourrait permettre, dans le jeu militaire et politique des espionnages, des guerres et des alliances diplomatiques. Heureusement, si l'existence de Mnemos et des Mnémoticiens est connue, il semble que peu font encore le rapprochement entre la planète et ces créatures uniques.

Cependant, faits de pure énergie, les Mnémoticiens ne sont pas cantonnés à leur astre natal et peuvent, au hasard des expéditions et des passages de vaisseaux dans le vide sidéral, glisser des racines de Mnemos jusqu'aux réacteurs, aux soutes et aux cabines des voyageurs...

L'éradication des Gémohs.

Baptisés Gémohs par les robots d'exploration impériaux qui les découvrirent aux confins de l'Exofrange, il y a un demi-siècle de cela, ces aliens au corps parfaitement humanoïde et aux mœurs civilisées présentaient une caractéristique troublante. Les prélèvements moléculaires révélèrent des gènes semblables en tous points à ceux des hommes, exception faite d'une anomalie chromosomique responsable de naissances invariablement gémellaires - les Gémohs naissaient tous doubles, et par couples de sexe opposé. Dans la minute qui suivit la lecture des analyses, l'ordre fut donné par l'Emperoratrix d'embarquer tous les extra-terrestres à bord de transporteurs lourds et de détruire l'intégralité des planètes.

L'existence des Gémohs n'est plus qu'une légende aujourd'hui, tout comme celle des expériences génétiques pratiquées sur leurs corps dans les laboratoires Techno-Technos - malgré les interdictions formelles de l'Emperoratrix, qui a ordonné leur « dispersion moléculaire »...



G.A.M.E.T.
Amusez-vous à créer vous-même des monstres et des extra-terrestres en vous aidant du tableau ci-contre. Choisissez leur origine, leur milieu, leur physique et leurs éventuelles spécificités. Ce guide vous donne ainsi un aperçu des possibles, et permet d'envisager toutes sortes de croisements, de combinaisons de ces gamètes...

Extra-terrestre

Guide Annexe des Monstres et des Extra-Terrestres

Origine	Milieu	Physique	Spécificité
aviaire	aérien	âge (variable)	comportement
ectoplasmique	aquatique	poids (variable)	*déplacement*
élémentaire*	corrosif**	taille (variable)	immunité (variable)
insectoïde	éthéral	*forme*	*longévité*
magique	extra-dimensionnel***	*membres*	*perception*
mammifère	gazeux	*organes*	*pouvoir mental*
minérale	terrestre	*peau*	*pouvoir physique*
reptilienne		*particularité*	
technologique			
végétale			

* eau, feu, gaz, etc. ** mercure, magma, acide etc.
*** dimension parallèle, rêves, cauchemars, temps, inter-espace, etc.

Physique

Forme : humanoïde, animale, ovoïde, cubique, longiligne, plate, gazeuse, etc.
Membres : bras, tentacules, nageoires, pinces, griffes, etc.
Membres supplémentaires : ailes, queue, têtes, doubles paires de membres, etc.
Organes : yeux, nez, bouche, groin, mains, sabots, langue, points vitaux, cœur, etc.
Peau : plumes, cuir, carapace, épines, poils, écailles, chair, etc.
Particularité : odeur, aura, couleurs, apparence magnifique ou monstrueuse, etc.

Spécificité

Déplacement : vol, téléportation, nage, vol inter-dimensionnel, etc.
Longévité : éphémère, normale, grande, extrême, immortalité etc.
Perception : infrarouge, radar, sonar, rayons X, extra-sensorielle, etc.
Pouvoir mental : magie, télépathie, pouvoirs psioniques, contrôle élémentaire ou temporel, etc.
Pouvoir physique : invisibilité, immatérialité, mimétisme, polymorphie, etc.

Un exemple : Les Nunars

Origine : Mammifère (humanoïde)
Milieu : Terrestre et éthéral
Physique : Age (875 ans), apparence enfantine, grands yeux entièrement noirs
Spécificité : Perception de l'élément K, longévité extrême (3 000 ans)

Les mutants

« Les mutants sont à l'humanité ce que la langue de mon chien est à mes doigts de pied… »
–Aaron Pellsing, Prez de Terra 107

Loin des palais des Aristos et des centres de clonage Prez, il est une frange de la population marginale, exclue d'une société d'être et de paraître, méprisée par le culte de la pureté de sang et du noble lignage. Qu'ils soient nés de causes accidentelles ou fruits de troubles expériences génétiques, les mutants constituent aujourd'hui une réalité incontournable pour qui sillonne les rues des endocities. Bien qu'encore « humains » par de nombreux aspects de leur morphologie et de leur mentalité, les représentants de ces espèces nouvelles - apparues avec les premiers chantiers de terra-formation pan-Techno - ne sont plus que très rarement considérés comme tels et ne doivent leur survie qu'à une certaine conception de la tolérance…

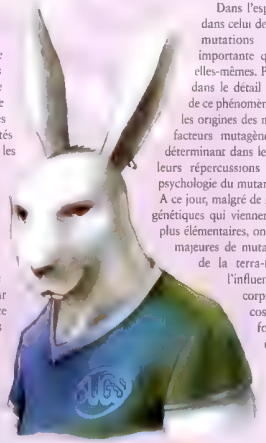
Aux sources de la mutation

Humanité et mutation

Sont considérés comme « mutants » tous les êtres vivants qui, suite à une altération de leur code génétique, développent des caractéristiques et des facultés absentes - ou moindres - chez les autres représentants de leur espèce. Ainsi, si l'on identifie aisément un homme doté de quatre bras comme étant un mutant, ces altérations peuvent s'appliquer à des particularités déjà existantes d'une espèce - comme le développement de la pilosité, par exemple, ou la croissance spectaculaire de spécificités physiques ou mentales telles que les perceptions, la résistance à la chaleur, la pigmentation de la peau, etc.

Rares sont les mutants qui ne présentent aucun symptôme physique de leur mutation, car bien que nombre de ces bouleversements génétiques soient également d'ordre mental ou psychique, le corps subit presque toujours une agression qui le force à réagir en développant des excroissances, difformités, malformations et anomalies facilement reconnaissables. Cet état de fait rend les mutants particulièrement exposés au regard - et au jugement - de leurs concitoyens, ce qui provoque autant d'exclusions et de ségrégations que de mouvements d'affirmation et de cultes de l'anomalie. Ainsi, si la détention de mutations physiques ou mentales peut rapidement devenir synonyme de mise au banc de la société humaine, son absence peut tout aussi bien engendrer l'exclusion de l'humain - jugé « impur » de par son absence totale d'évolution génétique.

Dans l'univers démesuré des Méta-Barons, les mutations possèdent une variété presque infinie de manifestations et d'effets, tant pour leur porteur que pour l'entourage de ce dernier. Des membres supplémentaires ou atrophiés aux pouvoirs mentaux les plus dévastateurs, ces altérations physiques et mentales sont capables de transformer un homme en un véritable extra-terrestre - une anomalie génétique en désaccord total avec son environnement, sa nature perdue… et ses contemporains.



Les facteurs mutagènes

Dans l'esprit des mutants comme dans celui des hommes, la nature des mutations est souvent moins importante que leurs manifestations elles-mêmes. Pourtant, lorsqu'on entre dans le détail d'une étude scientifique de ce phénomène, on réalise à quel point les origines des mutations - les fameux « facteurs mutagènes » - jouent un rôle déterminant dans leur aspect, leurs effets et leurs répercussions sur l'organisme et la psychologie du mutant.

A ce jour, malgré de multiples chassés-croisés génétiques qui viennent fausser les calculs les plus élémentaires, on dénombre trois sources majeures de mutation - les conséquences de la terra-formation pan-Techno, l'influence de la science sur le corps et le jeu des énergies cosmiques - capables de forcer un organisme à évoluer de façon spontanée, aberrante ou contre-nature.

La première force mutagène est liée aux énergies fondamentales de l'univers. Ces courants

Comme chiens et chats.
« On va voir si t'es vraiment forte, Tête de chatte !
Quand on te cherche, tu sors les griffes, quand on te trouve, tu fais le gros dos…
Maintenant montre-nous si tu ronronnes sous la caresse du désintégrateur 48 !!! »
–Commentaire désobligeant d'un Bossu à une mutante du GTO.

L'influence pan-Techno

Le processus de terra-formation

Lorsqu'on sait qu'il ne faut guère plus d'un mois standard aux entités robotiques Techno-Technos pour procéder à leur effarante terra-formation, au terme de laquelle la planète se voit vidée, privée de toute substance ou énergie vitale, on imagine sans mal l'incroyable violence du processus - et de ses répercussions sur l'équilibre de la vie, établi et préservé par des millions d'années de lente évolution. Cette violence est flagrante, tant dans la ponction elle-même que dans les souffrances de l'astre, des éléments violés, des énergies bafouées, aspirées, asservies à la volonté technologique et aux exigences de l'homme.

Une fois les habitants des endocities installés dans les murs flambants neufs de leur nouvelle prison, peu sont à même de réaliser l'outrage infligé à leur planète d'accueil. Une nouvelle violence s'installe alors, nourrie par le Nécrorêve et les vices naturels des hommes, et nul ne semble avoir conscience des conséquences de leur implantation. Pourtant, les manifestations sont nombreuses de cette survivance, que nul ne semble soupçonner... Et les mutants en sont la meilleure preuve.

Bien que toute vie soit aspirée, ponctionnée, impitoyablement traquée par les machineries pan-Technos jusqu'au cœur même de la planète, il subsiste sur toute planète terra-formée une étincelle vitale une énergie qui, tout comme le souvenir motive la vengeance ou le pardon, se transforme en une survivance farouche et préside à la naissance de phénomènes nouveaux : les mutations.

Les crados

Premiers témoins vivants de cette survivance insoupçonnée, les crados qui hantent les niveaux souterrains, bien en-dessous des machineries et du

indomptables, longtemps invisibles aux yeux et à la faculté de compréhension des mortels, provoquent l'évolution des espèces et des consciences depuis la nuit des temps. Ils sont à l'origine de nombreuses mutations, mais aussi de la naissance de races aujourd'hui qualifiées d'extra-humaines. Leur influence étant capable de provoquer un saut de plusieurs générations dans les théories darwiniennes, on comprend aisément que ces forces vitales puissent altérer les caractéristiques génétiques d'une race à une échelle moindre.

Plus récemment, avec le développement des science physiques, chimiques et génétiques, une nouvelle forme de mutation est apparue qui, par le biais de radiations, d'expositions à des agents mutagènes artificiels et de modifications génétiques programmées, ouvrit la porte à des bouleversements physiologiques d'un genre nouveau. C'est alors, à l'époque des premières expérimentations génétiques, qu'apparut véritablement la notion de « mutation » au sens d'influence extérieure sur le corps et l'esprit d'un être vivant. Les conséquences des implantations d'endocities sur les planètes habitées en sont un parfait exemple, mais les substances chimiques, les effets des radiations et les modifications génétiques initiées par les Techno-Technos et les Shabda-Oud entrent également dans cette catégorie des mutations dites « technologiques ».

lac d'acide, résultent de cette ténacité, de cette persévérance de la vie à « être » et à perdurer. Mutants de la première génération, les crados ne sont qu'une légende pour l'immense majorité de la population, qui sont bien rares à connaître leur existence ou à accorder du crédit aux légendes annonçant la fin du monde, au jour où « les ordures remonteront à la surface ».

Sous leur masque de crasse et de laideur, forgé par les horribles mutations physiques résultant des rejets toxiques du lac d'acide, les crados cachent une ultime parcelle d'humanité qui rappelle leur sacrifice et leur véritable nature. Il s'agit là d'un bien triste secret, mais alors que tous les croient issus de la pollution générée par les endocities, les crados ne sont rien de moins que les premiers ouvriers de terra-formation - abandonnés sur la planète et emprisonnés, au plus profond de la terre, dans un dédale de grottes masquées aux regards indiscrets.

A peine privées de vie, les planètes élues pour accueillir une endocity découvraient leurs premiers habitants, sacrifiés à l'autel du secret et de ses exigences.

Il existe quelques variations subtiles dans le degré de mutation et d'organisation des crados de chaque endocity, mais chacune de ces « communautés » souffre des mêmes déformations physiques et mentales. D'humains, les crados furent lentement transformés en humanoïdes par l'action combinée des radiations, des effluves mutagènes et des déjections toxiques issues du lac d'acide qui rejette dans les grottes souterraines ce qu'il ne peut digérer des déchets alimentaires et industriels des endocities. Leur peau orangée, teintée de rouge et de brun, et leur faciès réduit à sa plus simple expression, leur confèrent l'aspect repoussant de mutants sans essence - contrairement aux hybrides animaux, tels que les hommes-chiens, qui voient en leurs caractéristiques animales une certaine forme de fierté et de « noblesse ».

Rebuts d'une société qu'ils ont contribué à façonner, au sens premier du terme, les crados sont considérés comme une « menace nécessaire » par les Techno-Technos qui, après les avoir abandonnés et laissés évoluer, ont conçu des unités robotiques spécialisées dans leur chasse. Ils sont ainsi emprisonnés et traqués, au plus profond de chaque endocity, mais parviennent encore à survivre, à croître et à se fédérer, guidés par de véritables chefs de guerre.

Les craintes de leur retour à la surface seraient-elles à ce point fondées ?

Mutations en chaîne

Outre les crados nichés au cœur des planètes terra-formées, le processus d'aménagement du sol et l'absorption des énergies vitales créent un déséquilibre qui, ajouté aux effluves des productions industrielles, donnent naissance à de nombreux facteurs mutagènes - et à tout autant d'espèces mutantes. Ces mutations, qui découlent directement de l'influence des Techno-Technos sur les planètes, se manifestent par différents degrés d'altération, de transformation et d'évolution physiologique, biologique, organique et psychique. Ainsi, la coloration de la peau, le développement de membres et d'organes supplémentaires, manquants et/ou atrophiés, ainsi que la contraction de facultés physiques et mentales, sont des exemples de ce que peut entraîner une naissance sur des planètes ainsi terra-formées.

L'intervention de la *Magnarmada* n'explique pas tout, et il faudrait ajouter à l'action de la survivance un nombre incroyable de facteurs, mais la genèse même des endocities constitue à elle seule un facteur mutagène plus sûr, et plus imprévisible que toute influence extérieure.

Le cycle de l'évolution

Une simple étude permet de réaliser qu'il était des mutants dans l'univers bien avant l'émergence de la première endocity. Altérés par le jeu des forces cosmiques ou les radiations dégagées par les matériaux technologiques, issus de manipulations génétiques ou de croisements d'espèces incompatibles, les mutants existent, et continueront de naître et d'exister hors du principal cadre d'activité Techno-Techno.

La description des principaux facteurs mutagènes donne un vaste aperçu des possibles, mais on peut considérer qu'il est autant de variétés et de manifestations que de sources de mutations.

Les effets secondaires

Tout comme les remèdes ont évolué, au rythme des maux et des infections, la spécialisation constante des médicaments, traitements, patchs préventifs, vaccins et autres interventions d'ordre médical sur les populations, s'est accompagnée d'un nombre croissant d'effets secondaires et de mutations imprévues - bien que les Techno-Technos soient tout à fait capables d'utiliser les médicaments en vue de provoquer sciemment ces effets secondaires.

De la simple éruption cutanée au bouleversement du système immunitaire, en passant par la perte de certaines facultés, le développement spectaculaire de certaines autres, la transformation de la peau en écailles, le disfonctionnement d'organes majeurs ou la régression du squelette, les troubles provoqués par cette action extérieure sur l'organisme sont légions - et souvent irréversibles.

Les effets de ces ingestions et traitements sont suffisamment flagrants pour être considérés

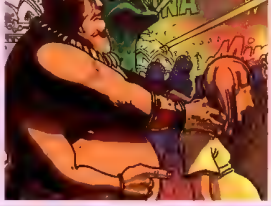
Les mutants dans la société humaine.
Si les extra-terrestres peuvent susciter une méfiance évidente, et somme toute naturelle, ces habitants des planètes lointaines restent relativement bien acceptés par les populations humaines - ce qui n'est pas le cas des mutants. Considérés comme la lie de la société, classés plus bas encore que les animaux sur l'échelle des valeurs et de la considération, les mutants vivent reclus, souvent traqués, et ne sont reconnus comme des êtres humains que par ceux qui partagent leur quotidien. Depuis quelques dizaines d'années, ces parias de l'évolution humaine ont commencé à se fédérer, autour de valeurs communes, et affirment leur statut, leur nature, par le biais de cultes illégaux et de religions impitoyablement chassées par les Techno-Technos et les Bossus des endocities

comme une catégorie à part entière de mutations, mais ils sont à rapprocher d'autres facteurs mutagènes liés à la consommation de produits alimentaires, de substances chimiques, de drogues de synthèse, etc. Mis à part les produits de qualité, au coût prohibitif et à l'accès strictement réglementé, la plupart des denrées d'origine chimique comportent un risque d'effet secondaire - soit en raison de leur mauvaise qualité, de leur mauvaise adaptation à l'organisme, de leur dosage trop important, mais également de l'organisme lui-même, qui peut réagir violemment selon qu'il a déjà subi l'influence d'une autre source mutagène. Le principe des mutations est en effet à ce point complexe que l'action combinée d'un médicament, d'une drogue, d'une exposition à une infime radiation et d'un séjour prolongé dans les niveaux inférieurs peut devenir un nouveau facteur mutagène, là où aucun de ces quatre facteurs n'auraient pu déclencher la moindre réaction de l'organisme.

Les radiations

Si les conséquences de l'ingestion de substances mutagènes - ou tout simplement toxiques - semblent évidentes, le développement des sciences chimiques au service de la propulsion des véhicules et vaisseaux, de l'alimentation en énergie, ainsi que de l'armement biologique, a créé une infinité de sources de radiations au fort potentiel mutagène. Ainsi, une fois les batteries vides, les fûts déversés et abandonnés sur le champ des batailles, les éléments toxiques restent au contact de l'oxygène et peuvent atteindre les organismes vivants, qu'ils soient animaux, végétaux ou minéraux.

Les conséquences de ces irradiations sont souvent plus manifestes, car le corps, directement exposé, subit dans la plupart des cas des mutations de premier degré. Si les radiations sont fortes ou particulièrement nuisibles, les mutations peuvent s'effectuer à un degré plus profond et toucher l'essence vitale, le métabolisme, les perceptions, au lieu de s'attaquer simplement à la peau et aux organes externes.



Les crados sont un parfait exemple de cette exposition prolongée à des émanations toxiques, mais par extension, on imagine sans mal ce qui peut résulter d'expositions volontaires, sciemment paramétrées en vue de provoquer des mutations spécifiques.

La génétique

Aujourd'hui déclarée pratique interdite par l'Empire, la manipulation génétique n'en reste pas moins à un stade très avancé, même si les expériences se sont considérablement réduites en nombre depuis l'âge d'or des Techno-Technos et des Shabda-Oud, il y a environ 10 000 ans de cela. Perçue comme une nouvelle voie, une percée dans le cycle de l'évolution de l'homme, cette science aux applications sans cesse plus variées fut l'objet d'une véritable course au savoir, qui décupla chaque année le potentiel des greffes, des croisements et des altérations moléculaires. Ainsi, capables de codifier, de programmer et de modifier n'importe quelle séquence génétique, les Techno-Technos et leurs sœurs de l'époque, les Shabda-Oud, ont aujourd'hui encore le pouvoir de donner vie à des espèces nouvelles. L'Empire leur interdit tout exercice de la génétique, mais ils n'ont guère besoin de briser cet édit pour qu'un observateur un tant soit peu attentif découvre, au hasard d'une rue, l'un des fruits de leurs terribles expériences d'antan.

Les croisements homme/animal bien connus des habitants des endocities, et si prisés des Bossus et de leurs rafles, sont de loin le meilleur exemple de l'influence génétique des Techno-Technos sur le cours de la vie. En isolant les gènes particuliers des deux espèces, les scientifiques des laboratoires pan-Technos pouvaient - et peuvent sans doute encore - concevoir de toutes pièces une espèce nouvelle, aux caractéristiques physiques et mentales modulables à souhait. Les hommes-chiens, hommes-chats, hommes-requins et hommes-escargots ne sont que quelques exemples, car il existe une infinité de croisements et d'hybrides de ces mutants génétiquement programmés. Tous semblent posséder, en plus de leurs particularités physiques, des capacités liées à leur nature animale. Ainsi, les hommes-chiens jouissent de perceptions olfactives et de réflexes purement canins, mais développés à l'échelle d'un homme, doté de conscience et de langage. Ce n'est pas sans raison si nombre de ces mutants ont rallié les rangs des pirates ou des mercenaires - tant pour mettre à profit leurs avantages physiques que pour se cacher des regards officiels et des traques incessantes.

Le Capitaine Kaïman. Considéré comme une véritable légende vivante par les habitants de l'Empire et par ses propres hommes, qui lui vouent une fidélité et une admiration sans borne, le chef des Naufrageurs doit une partie de sa réputation à sa nature mutante, et à l'histoire qu'elle a entraînée. Natif d'une famille noble, cet homme à qui tout souriait fut victime d'une terrible mutation qui lui offrit des yeux reptiliens, une longue queue serpentine et des aptitudes physiques hors du commun - en échange de son bonheur et de la protection des siens. Haï, chassé de sa famille, il erre aujourd'hui dans l'espace, motivé par une vengeance aussi froide que son sang…

Les forces cosmiques

Indépendant de la volonté de l'homme, il est un vecteur de mutation qui, bien qu'impossible à analyser de façon objective et exhaustive, continue d'influencer l'évolution de toute vie depuis la nuit des temps. Chacune des six Portes de notre univers est à la fois source et émettrice d'un flux d'énergie bipolaire, chargée d'un élément et de son exact contraire, qui traverse l'espace, se divise, rebondit, s'altère au contact d'autres courants - et provoque phénomènes et mutations.

Les six flux d'énergie venus des Portes sont incompatibles entre eux, mais cherchent naturellement et instinctivement à se dévorer, à s'annihiler. Les planètes baignées ou traversées par un ou plusieurs de ces courants se voient exposées à toutes sortes d'influences, allant du simple dérèglement climatique à la plus violente des mutations. Ainsi, nombre de races considérées par les hommes comme « extra-terrestres » sont, à bien des points de vue, des versions mutantes d'espèces qui, un jour, auraient fort bien pu être humaines. Les termes de « races extra-terrestres humanoïdes » prennent alors un tout autre sens…

A la façon d'une vague cyclopéenne, d'une langue liquide dévorante et cosmique, les courants issus des Portes traversent l'espace, déferlent sur les mondes, engloutissent les berceaux de vie et refluent, comme autant de marées, emportant avec elles les fragments de vies impitoyablement dévorées. Le reflux de ces vagues est chargé d'une énergie exactement opposée à celle du flux - comme la nuit fait suite au jour, dans le cycle des heures et du temps. Cette vague récessive prend la direction contraire et reflue vers la Porte, créant une zone de dépression et de turbulences aux ondes dévastatrices, car capables de provoquer des mutations plus terribles encore que toute technologie. Ici, la mutation doit être interprétée en terme de dégénération, d'influence négative et forcée sur un organisme. Le passage des flux provoque un bouleversement qui, tout comme il peut éveiller l'esprit et faire naître une sensibilité insoupçonnée aux énergies cosmiques, contraint le physique et le corps à une évolution que rien, pas même la toute-puissante technologie pan-Techno, ne saurait contenir ou altérer. Ces influences sont appelées « forces paléo-saumonesques ».

Les Bergs, une race hors norme

Anciens perroquets originaires d'Artrilys, les Bergs sont le fruit d'un long et complexe processus d'évolution. Considérées comme des extra-terrestres, car natifs et habitants d'une lointaine planète, ces créatures hors du commun sont des mutants à part entière compte tenu de leur évolution, de leur mode de reproduction et des lois cycliques qui président à leurs changements de corps et d'essence. Les Bergs changent en effet de forme physique au fil du cycle de reproduction de la « Proto-Reine », Barbarrah, qui procède toutes les quinze années standard environ à une ponte de 78 billions de Bergs ! Tous les 24 000 ans, lors de ce que ces mutants si particuliers nomment leur « âge d'or », l'entité galactique qui leur sert de reine génère et façonne une nouvelle évolution de la race, sans commune mesure avec l'ancienne. Leur apparence physique diffère radicalement, tout comme leur mode de communication et leurs mœurs…

A chaque ponte, la Proto-Reine Barbarrah donne naissance à des billions de clones de son fécondateur unique, un Berg jugé digne d'assurer la pérennité de sa race lors de la Grand Fête Quinquennale - qui donne lieu à des festivités et des combats dont le terme désigne le reproducteur. Sachant qu'une année berg correspond à 825 jours standard, on constate que l'évolution des Bergs est fulgurante, tant à leurs propres yeux qu'à ceux des observateurs extérieurs, qui doivent jouir d'une confortable érudition pour distinguer une nouvelle mutation de la race berg d'une simple race extra-terrestre, encore inconnue.

Aujourd'hui, après de nombreuses mutations, les Bergs vivent en complète autarcie dans le système tri-solaire d'Artilii, sous des apparences paisibles et relativement civilisés. Sur leur Planète-Mère, Ourgar-Gan, Barbarrah la Matrice réside dans les profondeurs d'Ouror, la Fourmilière, et ne vit qu'au rythme des reproductions et des rêves mystiques dans lesquels, aux dires des voyageurs spatiaux et des quelques mentreks versés dans leur étude, la Proto-Reine attendrait l'avènement de deux prophéties - la venue du prochain fécondateur de l'age d'or, qui donnera vie et forme à la mutation de son peuple, et l'expansion des Bergs dans les contrées fragiles de l'Empire Humain.

Il est dit en effet que l'entrée du peuple Berg dans l'Endofrange sonnerait la destruction de l'Empire, car toute leur technologie, fondée sur des secrets inconnus des humains, serait aux boucliers Techno-Technos ce qu'une balle explosive est à une armure médiévale.

La Métaphysique

« Il n'est de vérité que dans l'insoupçonnable.
Si tu cherches à comprendre, il te faut oublier.
Si tu cherches à admettre, il te faut refuser. »
–Les Versets de Renovalh, III.5.

Les Forces Majeures

« Une grosse brique ? Avec des portes dedans ? Mais bien sûr… »

–Un gundam sceptique.

Dimension de démesure, où le temps et l'espace tels que nos cerveaux sont capables de les concevoir ne sont que d'infimes pièces d'un puzzle gigantesque, baroque et démentiel, l'univers est traversé en tous sens par des courants de forces surpuissantes, d'énergies pré-chaotiques, et d'ondes actives capables de déplacer une galaxie en un instant. Bien sûr, ces flux ne se manifestent pas en permanence dans la dimension matérielle, mais ils sont présents à l'état latent, et celui qui saurait les dompter pourrait puiser à une source si merveilleuse qu'elle paraîtrait inévitablement magique.

Découvrir l'origine de chacune de ces forces est une tâche qui rendrait fou le plus grand des mages rationalistes. Elles sont liées à la substance même de l'univers, au mystère premier et dernier, et certaines sont même une rémanence de ce qu'il y avait avant. Néanmoins, une part d'entre elles sont très clairement identifiées, de même que leurs modes d'action dans cet univers. On sait également comment elles doivent être invoquées, et par qui. Ces informations ne sont connues que de très rares initiés, les adeptes d'une force ignorant bien souvent - voire niant - l'existence d'autres puissances immanentes dans l'univers.

A propos des énergies majeures.

Par nature, les forces et énergies présentes dans l'univers peuvent être bénéfiques, néfastes ou incontrôlables, c'est-à-dire déconnectées de toute volonté bonne ou mauvaise. L'acquisition d'une énergie suppose l'observation de trois conditions impératives :

1) Il faut avoir la volonté d'acquérir cette énergie. Sauf cas exceptionnel, les forces ignorent ceux qui les ignorent.

2) Il faut entreprendre un périple - voyage intérieur ou expédition proprement dite - pour savoir qu'on peut l'avoir.

3) Il faut accepter le changement que l'énergie produit inévitablement dans celui qui l'absorbe.

Les 6 portes et leurs gargales

Titanesque espace de forme parallélépipédique, semblable à une brique géante, l'univers présente six faces qui forment ses frontières extérieures. Chacune d'elles est comme une membrane étanche qui ferme hermétiquement notre univers, et empêche que ses fluides matériels et immatériels ne se déversent dans les univers voisins. Ces six faces sont chacune au contact d'une autre forme parallélépipédique, les univers étant regroupés - schématiquement - comme des briques dans un mur. Or, sachant que les univers sont de formidables masses d'énergie en expansion, la présence d'une soupape est absolument vitale, au risque sinon de voir l'ensemble voler en éclats. Hasard naturel, caprice des éléments, ou mesure de prudence du ou des Créateurs, des passages ont été ménagés dans chacune des six faces de chaque univers, avec pour mission de réguler les grands courants énergétiques qui sillonnent en permanence l'espace. Mais il ne fallait pas non plus que ces portes restent grandes ouvertes, chaque univers risquant alors de perdre son identité et d'être englobé dans un conglomérat universel toujours plus vaste.

Les six portes sont donc confiées à la vigilance de six gardiens, qui veillent à la bonne exécution de leur mission de régulation. Et pour éviter que ces portes n'éveillent la curiosité des foules, elles ont été fondues dans le décor, et même façonnées sur un plan de réalité qui échappe à la perception des êtres limités à la seule matérialité.

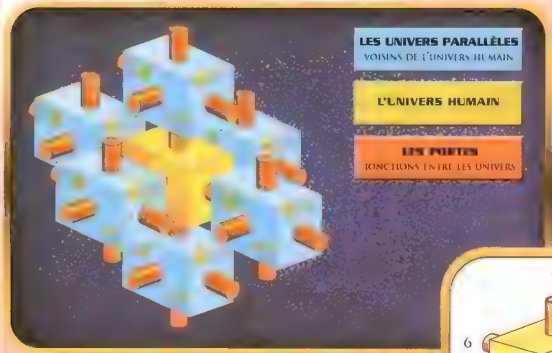
Le principe des forces contraires

A chaque porte est associée une force spécifique, liée à la nature des deux univers qu'elle relie. Au point de contact, les deux univers présentent des caractéristiques strictement opposées, de sorte que la jonction est assurée par une forme de polarité que rien ne saurait rompre. A proprement parler, il ne s'agit pas d'une porte ou d'un seul matériel, que n'importe qui pourrait franchir sur ses deux pieds, mais plutôt d'un passage conceptuel - l'image d'une trouée entre deux dimensions. Cette zone floue et labyrinthique est un piège mortel pour qui s'y risque inconsidérément. On peut y errer indéfiniment, coincé à jamais entre deux dimensions de réalité. En fait, seuls les gardiens en possèdent les clés et savent comment passer. Plus que des Cerbères, ce sont des Charons impartiaux, des serviteurs libres des univers, où ils puisent leur force et auxquels ils ne sont en rien asservis. A l'aune des considérations humaines, leurs pouvoirs sont énormes, colossaux, presque divins. Mais à la différence des Dieux, ils n'ont que faire du destin des hommes et des choses. Et ils ne sont pas non plus immortels ou, pour être plus précis, ils ne peuvent exister que dans une incarnation physique mortelle.

Dans cette configuration presque mystique, les Gargales exercent leur rôle selon leur bon vouloir. Certains prêtent assez volontiers une oreille compatissante aux créatures inférieures - telles que les hommes -, tandis que d'autres veillent avec le plus grand soin à demeurer cachés, et à maintenir un voile de secret sur la porte qu'ils gardent.

Les portes

Bien au-delà de l'Exofrange, il est une zone des confins où la densité atteint des sommets, où le moindre atome d'hydrogène représente une masse considérable dont le poids suffirait ailleurs à anéantir une planète. A l'échelle humaine, les pressions et contraintes enregistrées ici sont démesurées. D'ailleurs, hormis quelques créatures passablement étranges - telles que les méduses pachydermiques -, on n'y relève aucune trace de vie. Les rares missions d'exploration arrivées jusque-là

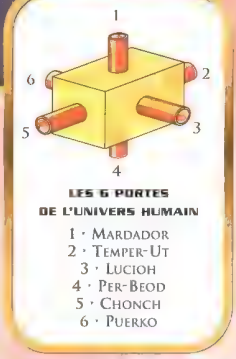


ne sont jamais rentrées. Or, tout proches, derrière une fine membrane parfaitement étanche, s'ouvrent d'autres confins où la densité est si faible que même les corps célestes n'y ont aucun poids. Cette fine membrane est une frontière absolument infranchissable.

Mardador

Dans notre univers, il existe une porte, nommée Mardador, qui met en communication ces deux zones antagonistes. Physiquement, Mardador ne se trouve nulle part ; partir à sa recherche est une quête inutile. En fait, elle existe uniquement sur un plan de réalité que seul son gardien peut invoquer.

L'oiseau Gangez était ce gardien, mais son corps charnel a été détruit, et il vit désormais dans l'esprit du Méta-Baron, avec lequel il ne forme plus qu'un. Depuis la fusion initiale avec Dayal de Castaka, Gangez est passé tour à tour dans chacun des Castaka, transmis avec les pouvoirs méta-baroniques à l'issue de l'ultime combat entre père et fils. Aujourd'hui, l'actuel Méta-Baron porte Gangez en lui, et il est le gardien de Mardador. Mais il n'est en rien un gardien bienveillant et la porte est réservée à son seul usage personnel. Si l'épiphyte, la substance merveilleuse associée à la porte, a depuis longtemps été vendue à l'Empire, le Méta-Baron n'a pas besoin d'un tel artefact pour puiser directement à la source des puissances fabuleuses qu'il détient en lui. D'ailleurs, l'épiphyte naturelle est épuisée - à l'exception de rares réserves détenues respectivement par les quatre piliers de l'Empire - et l'épiphyte synthétique produite à partir du bikramen ne fait au mieux que singer les propriétés anti-gravitationnelles de la substance naturelle. Elle ne détient aucune des autres vertus miraculeuses associées à l'épiphyte naturelle. En tant que gardien de Mardador, le Méta-Baron a, lui, accès à ces merveilles.



LES 6 PORTES DE L'UNIVERS HUMAIN

1 · Mardador
2 · Temper-Ut
3 · Lucioh
4 · Per-Beod
5 · Chonch
6 · Puerko

Notre univers comprend 6 portes placées sous la protection d'un gardien. Une puissance secrète, liée à la nature des deux univers qu'elles relient, est associée à chacune d'elles. A chaque puissance est également rattachée une substance, une créature ou un objet capable de concrétiser son action dans l'univers matériel.

Portes	Gardiens	Puissance associée	Substance, créature ou objet de puissance
Mardador	Gangez	Maîtrise de la gravité	L'épiphyte, la substance merveilleuse qui annule la gravité. Surexploitée par l'Empire, elle a pratiquement disparue sous sa forme naturelle.
Temper-Ut	Uakl	Modification des températures	Une tortue de mercure qui permet d'agir sur le climat, les saisons et toutes les formes de températures.
Lucioh	Ophidat	Contrôle de la lumière et des ténèbres	Les écailles d'Ophidat, renouvelées à chaque mue. Elles portent, gravés sur elles, les arcanes de la puissance technologique.
Per-Beod	Bemb	Maîtrise de l'hydrogène, de l'oxygène et de l'eau	Le Kist, une vessie renfermant une source absolue et permanente, ainsi que le secret de la maîtrise des fluides.
Chonch	Ruante	Modification des reliefs	Un pinceau d'orikarb qui permet, à celui qui le tient, de redessiner les contours de tout ce qui s'offre à sa vue.
Puerko	Podrih-Do	Maîtrise de la chimie des arômes	La fleur de pulpe, un bourgeon qui pousse au bout du nez et qui permet d'agir au niveau infra-moléculaire sur les chaînes aromatiques.

L'influence de Chonch.
Au cours de la période de chaos qui marqua les treizième et quatorzième millénaires, pendant la phase de contrecoup, alors que les forces des six univers voisins se retiraient après s'être défiées et combattues avec une rare violence, le reflux particulièrement sombre qui remontait vers la porte Chonch vint frôler la planète Linatys du système Pyllum où vivait dans une relative harmonie une population paisible d'agriculteurs et de chasseurs. Sous l'impulsion des prêtres chamanistes qui révéraient la nature, les peuples de Linatys se dotèrent bientôt d'une technologie de plus en plus élaborée…

Temper-Ut

Ailleurs dans l'univers, il existe une frontière entre des confins brûlants et d'autres confins glacés. La voie pour passer des uns aux autres est la porte Temper-Ut gardée par Uakl. A ce jour, l'avatar physique du gardien n'a pas été localisé - pas plus que l'accès à la porte. Le gardien Uakl est une tortue organique borgne, intégralement composée de mercure. Il vit sur un astéroïde métallique où règne une température constante proche du zéro absolu. Dans cet environnement glacé, le froid maintient la cohésion de son organisme, car s'il était exposé à la chaleur il fondrait comme neige au soleil. Uakl détient le secret de la modification des températures. C'est le mercure qui le compose qui concentre la puissance permettant d'agir sur l'atmosphère et les climats. Une goutte de mercure prélevée sur son corps permet d'acquérir une part de son pouvoir. Bien sûr, plus la quantité de mercure est grande, plus le pouvoir est concentré. En revanche, l'essence et la conscience de Uakl, qui donnent accès à une dimension vaste comme un univers sont intégralement contenues dans son œil unique. Uakl est mortel, mais pour le détruire il faut détruire son œil. Si le corps de Uakl venait à être annihilé, son âme pourrait trouver refuge dans l'esprit d'un être avec lequel elle serait en accord et qui serait consentant.

Lucioh

Entre les confins de l'ombre et ceux de la clarté, Lucioh est la porte qui mène de l'obscurité à la lumière. Ophidat, son gardien, est une entité reptilienne triple composée de trois serpents de cuivre, d'or et d'argent aux écailles alternativement sombres et claires. On les appelle les trois Bodras. En plus de la maîtrise de la lueur et des ténèbres, Ophidat détient le secret d'une technologie puissante et merveilleuse. Depuis longtemps déjà, Ophidat - qui réside d'ailleurs sous l'autel du Techno-Temple de Planète-Centrale - est associé à l'ordre des Techno-Technos. C'est de cette affinité toute particulière que la Sainte Eglise Industrielle tire sa puissance technologique. Cela étant, aucun dignitaire de l'ordre, pas même le Suprême Techno-Pape, n'est jamais entré en communion avec l'entité triple et, malgré son pouvoir, l'ordre Techno-Techno est loin de détenir toute la puissance qu'Ophidat a à offrir. A telle enseigne d'ailleurs que la Sainte Eglise Industrielle n'est qu'un instrument entre les mains d'une force obscure, dans l'ombre dissimulée.

Per- Beod

La porte qui conduit des confins secs de notre univers aux confins liquides de l'un des six univers

voisins s'appelle Per-Beod. Elle est placée sous la vigilance du gardien Bemb, une huître géante qui détient la source absolue, le secret de la maîtrise de l'eau. Il y a de cela fort longtemps, à l'aube de la fabuleuse histoire de l'Ekonomat, alors que la planète qui allait devenir par la suite Néo-Knox se mourrait sous les rayons brûlants de son soleil, Bemb a communiqué en mourant ses secrets à la première forme de vie intelligente qui s'est manifestée à lui. C'était une délégation de fuginfs errants à la recherche d'une terre promise, un groupe de ceux qui allaient bâtir l'Ekonomat. Depuis, l'Ekonomat détient le secret de l'eau et l'esprit de Bemb a été recueilli par l'un de ses dignitaires, membre de la Chambre Midastik, dont l'identité est un mystère.

Chonch

Dans les confins, il est une zone toute en saillies, pleine d'aspérités et de dépressions. Les à-pics les plus vertigineux succèdent au sommets les plus aigus, hérissés d'aiguilles tranchantes comme des pointes de diamant. Par la porte baptisée Chonch, on passe dans un univers lisse où les surfaces polies sont comme d'immenses miroirs doux et satinés. Ruante est la gardienne de cette porte. A ce jour, nul ne l'a jamais découverte dans la gangue de glace bleutée qui la renferme depuis des milliards d'années standard. Sertie dans son sépulcre minéral, elle erre dans l'espace au gré des vents stellaires, plongée dans un rêve sans fin. Elle a les traits d'une jeune femme humanoïde, immobile comme un gisant de pierre. Ses mains croisées sur sa poitrine tiennent un petit objet - un petit pinceau d'orikarb - qui possède la capacité de modifier à volonté le relief des mondes. Mais les pouvoirs de Ruante prennent bien d'autres aspects puisqu'elle peut agir sur la matière inerte de deux univers. Sa conscience est en sommeil, mais une part de son esprit reste en alerte, prête à intervenir si besoin est.

Puerko

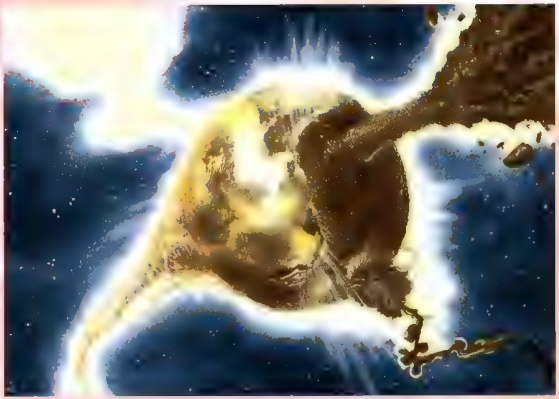
Enfin, par la porte Puerko, on passe des confins pestilentiels pour déboucher dans une zone délicatement parfumée où les essences les plus subtiles se mêlent pour enchanter les sens. Podrih-Do est le gardien de cette porte. C'est une créature reptilienne dotée d'un corps massif et puissant de sauriens, prolongé de neuf têtes animées chacune d'une vie propre. Elle vit enfouie dans les marais de la planète Sec-Hum du système Soto, dans la galaxie de Terra Prima. Trois grandes races distinctes habitent cette planète à la géophysique étrange : les Gords, les Hiréas et les Suskins. Ces derniers, également connus sous le nom d'Odorateurs, vivent depuis toujours dans la bande marécageuse qui ceinture Sec-Hum à l'équateur. Comme en atteste leur art primitif, les Odorateurs vénèrent depuis des temps immémoriaux la « Splendeur des marais ». Autrefois, ils lui sacrifiaient leurs prises de chasse ou les plus jeunes membres des tribus, mais un nouveau lien s'est tissé entre Podrih-Do et les Odorateurs. Ce n'est pas véritablement un pacte, plutôt un rapport de sujétion d'où le sentiment religieux a disparu et qui exclut toute idée de communion avec le gardien. Podrih-Do permet aux Odorateurs d'user de certains de ses pouvoirs mineurs et il les manipule pour garantir sa tranquilité. Ainsi, les Odorateurs cultivent aujourd'hui la fleur de pulpe et maîtrisent les arcanes de la chimie des arômes. Ces connaissances leur permettent de se rendre indispensables auprès des Gords et des Hiréas - particulièrement sensibles sur la question des senteurs - et de les dominer à leur insu. Mais Podrih-Do n'a pas montré l'étendue de sa puissance puisque sa compréhension des mécanismes les plus subtils des éthers est telle qu'il pourrait commander aux soleils et soumettre les galaxies.

Actions et réactions des forces des univers

Avec six portes disséminées dans tout l'espace et six univers massés autour, l'univers de l'Empire Humain est à la croisée des chemins de multiples courants de forces qui déferlent dans le vide stellaire, se croisent et se télescopent. En certains points de l'espace, ces flux se livrent même de titanesques batailles. En effet, par nature très différentes, les forces liées aux univers voisins sont antagonistes. Ce n'est pas tant que leurs manifestations sont incompatibles entre elles - le froid pouvant très bien s'accommoder de la lumière ou des ténèbres - mais plutôt que les volontés sous-jacentes qui les animent sont des rivales irréconciliables. Là où elles s'affrontent, l'univers est perturbé. Ce sont les « nexus de courants ». Les troubles atteignent parfois des sommets tels que la texture même de l'univers connaît des convulsions extrêmes : trous noirs, tsunamis stellaires, irruption d'antimatière, etc. Les puissances en jeu défient l'entendement humain et même un être aussi invincible que le Méta-Baron - gardien de l'une des six sources majeures de pouvoirs - ne peut affronter sans dommages ces turbulences.

Bien sûr, aucun monde vivant, aucune entité ne peut sortir indemne d'un contact avec un nexus, pas plus que d'une confrontation avec un « plexus » - un courant d'une force unique. Qu'un de ses flux traverse un système, vienne lécher les abords d'un système habité, et c'est toute la vie dans la zone qui s'en trouve affectée. En particulier, les formes de vie intelligente subissent son influence ou, plus précisément, celle de la volonté sous-jacente. Car les univers suivent une logique qui leur est propre : ils

En moins d'un siècle standard, ils avaient gommé tous les reliefs de la planète pour la rendre aussi lisse que la surface d'un lac en été. Après avoir rabaissé montagnes et collines, ils entreprirent de combler les gouffres et les vallées. Les réfractaires opposés à la destruction de la planète furent les premiers ensevelis. Tout apport technologique était accompagné d'un surcroît de tyrannie. La conquête du système fut rapidement menée, mais les satellites colonisés entrèrent en rébellion. Un vent de folie homicide, d'une ampleur immaginable à peine cinq siècles plus tôt, balaya Pyllum en tous sens. Lorsqu'il fut englouti dans une implosion cataclysmique, un trou noir vit ici le jour.



sont mus par l'instinct de conquête. En effet, sans que cela réponde à une stratégie précise, les univers et les forces qu'ils diffusent sont naturellement cosmophages. En passant d'un univers dans un autre, chaque force poussée par une dynamique invasive s'efforce d'occuper tout l'espace qu'elle trouve sur sa route. Dans le tourbillon qui s'ensuit naissent des courants « magiques » dont les effets se manifestent partout, sous les formes les plus variées. Ici, c'est un culte pratiqué depuis des millénaires qui prend une nouvelle tournure en tombant sous la coupe de la ténèbre, de la pestilence, de la canicule ou de la gravité. Là, des initiés particulièrement avancés découvrent de nouvelles arcanes pour invoquer une puissance liée à la lumière, à l'aridité ou au relief. Quoi qu'il en soit, le merveilleux fait irruption, expression du formidable combat que les univers se livrent à l'échelle cosmique.

Après avoir déferlé, lorsqu'elles ont perdu leur élan, les forces extérieures de l'univers connaissent un instant d'immobilisme. Elles imprègnent alors l'espace alentour, se dispersent en partie dans la zone où la vague les a portées ou s'épuisent en de terribles combats. Mais, quoi qu'il advienne, vient ensuite le moment du reflux. Un nouvel élan impérieux les rappelle à leur source d'origine. C'est le courant paléo-saumonesque des six forces, un flux remontant résiduel extrêmement noir. Comme à regret, presque coupées dans leur course conquérante, les forces s'exacerbent et foulent avec une vigueur mauvaise et paroxystique les régions cosmiques déjà traversées. Lorsque cela se produit - à une fréquence d'échelle cosmique, c'est-à-dire une fois tous les dix mille ans -, des systèmes entiers sombrent dans un déchaînement de sauvagerie chaotique et aveugle.

Autres portes, passages et forces mineurs

Outre les grands courants qui sillonnent l'espace profond, d'autres manifestations se font sentir. Tout d'abord, il y a les rémanences ponctuelles des six forces cosmiques. Lorsqu'elles imprègnent la trame de l'univers, elles subissent une transformation dictée par la nature de leur nouvel environnement. Leur essence devient autre. Elles ne sont plus l'expression de leur univers d'origine, pas plus qu'elles ne deviennent une réplique de la force locale. Elles forment une nouvelle « souche ». Parfois, ces souches sont métissées, fruit de la rencontre symbiotique de différentes puissances. Bien sûr, coupées de leur source, elles perdent de leur intensité, mais cette altération est compensée par une plus grande affinité avec la zone où elles règnent désormais. Cette conjonction mystique particulière a de fortes répercussions au plan local, puisque le courant magique baigne la substance de l'espace, l'éther des planètes et l'âme des êtres vivants. Sous son influence, les cultes pratiqués sur les mondes habités prennent certaines orientations - favorables à la vie ou au contraire profondément morbides - et l'harmonie cosmogonique elle-même peut devenir franchement chaotique ou au contraire trouver un équilibre fondé sur l'ordre.

Parallèlement, tout comme notre univers est directement au contact de six autres univers, chacun

de ces voisins est lui aussi accolé à six autres univers. Aussi, par un processus de circulation naturelle, des forces exogènes issues d'espaces extrêmement lointains font parfois irruption dans les zones de l'Empire Humain. Tout comme les rémanences des six courants, elles entrent à leur tour dans la sarabande endiablée du vortex cosmique et produisent différents effets, inspirant aux êtres et aux systèmes des appétits macabres de conquête destructrice ou au contraire une volonté constructive et positive. Dans certains cas, elles leur communiquent une énergie créatrice qui mène à la maîtrise technologique, ou leur ouvrent les chemins des arcanes occultes.

Enfin, en plus des six grandes portes qui font office de soupape entre les univers, une multitude de « clapets » mineurs s'ouvrent ponctuellement sous la pression des énergies bouillonnantes et par eux déferlent des vagues de forces. Selon leur niveau de concentration, la destinée des systèmes touchés et des entités qui les peuplent subit des impacts bénéfiques ou perturbateurs. A l'échelle de l'univers, leur action n'est pas aussi durable que celle des grands courants, mais souvent elle n'en est que plus vive. Subitement, un vent de folie souffle et déchaîne un tourbillon fantastique.

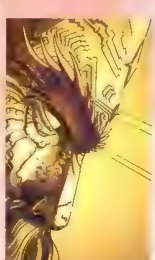
Les habitants des failles

Par les brèches entre les univers, d'innombrables créatures font elles aussi irruption dans notre univers. Pour la plupart, elles sont originaires des confins, où les conditions extrêmes donnent naissance à des chimères monstrueuses. Ce sont des méduses pachydermiques, des raies manta stellaires grandes comme des soleils ou encore des cétacés cosmiques ou des Jejoh, comme celui naguère révéré par les Shabda Oud. Ces entités ne sont en rien des divinités. Elles n'ont pas à proprement parler de pouvoirs fantastiques - elles n'ont surtout pas la conscience sans laquelle un pouvoir n'est jamais qu'une capacité -, mais elles sont à l'évidence dotées d'aptitudes particulières d'une ampleur supra-humaine. Ils faut les considérer comme des bulles fantasques sécrétées par les univers, dénuées de toute volonté individuelle, parfois animées par des désirs et des appétits purement physiques, et toujours capables d'exploits extraordinaires.

Comme l'a démontré l'ordre des Shabda-Oud, ces créatures peuvent être domptées et soumises. La puissance dont elles disposent peut alors être captée et utilisée par toute autre forme de vie plus intelligente. L'emprise sur elles ne permet certes pas de se lancer à la conquête de l'univers tout entier, mais elle ouvre certainement des perspectives pour imposer une tyrannie sur un système. La force des créatures ne revêt aucun caractère d'essence magique. Ce n'est que de la puissance brute, mais quelle puissance !

Fluides et courants

En revanche, plus subtile et plus évanescente est la puissance des fluides diffus qui traversent l'univers et qui ont une affinité particulière avec sa trame sous-jacente. C'est le cas notamment de l'énergie sexuée des univers, de leur essence féminine ou masculine. On sait que ces grands pôles génèrent des champs imperceptibles, dont les puissants effets magnétiques sont eux bien visibles et concrets. C'est sous leur influence, par exemple, que certaines portions de l'espace entament de temps à autre une migration pour se rapprocher d'un corps ou d'une zone qui les attirent. Cette forme particulière d'accord est aussi celle qui unit le Méta Baron à sa Méta-Nef, une entente profonde qui permet la communication par pulsions et impulsions et puise dans l'énergie première du désir de mort et de vie. Localement, ces fluides extrêmement volatils peuvent atteindre un niveau de concentration tel qu'ils inspirent un culte ou induisent chez des êtres réceptifs des comportements spécifiques. Leur action est déconnectée de toute dimension morale, si bien que l'adoration de la féminité, par exemple, peut déboucher sur une civilisation d'amazones farouches ou de mâles triomphants sous l'emprise de prêtres phallocentriques, ou au contraire sur une société où les hommes rendent tribu à la beauté de la femme et les femmes vénèrent le tier monolithe



L'Etoile Carnido

Au cours du vingt-deuxième millénaire, à la suite de l'effondrement d'une zone des confins, un flux de la force gardée par le Cœur de Vakl s'engouffra dans le système de l'étoile Carnido, dans la galaxie excentrée de Ranz. La course des corps stellaires fut perturbée et les deux planètes viables en furent des sorts contraires et parfaitement tragiques. L'une se rapprocha de Carnido tandis que l'autre s'en éloignait. Sur la première, l'herbe jaunit et bientôt ne subsista plus qu'un lichen bleu et vénéneux. L'eau se raréfia. Les hommes moururent et des milliers d'espèces végétales et animales disparurent. Pendant ce temps, l'autre planète s'enfonçait dans une nuit glacée.
Alors qu'une fin inéluctable leur paraissait promise au mieux dans les deux siècles, les survivants des deux mondes eurent comme un sursaut désespéré. Une activité fébrile s'empara d'eux. Jusqu'alors indolents et confiants dans les bienfaits de la nature, ils se plongèrent alors avec ardeur dans l'étude et la recherche. Plus ils mettaient de cœur à l'ouvrage et plus leur foi dans un recours se renforçait. Chaque jour, la vie devenait plus dure, mais des avancées majeures étaient réalisées : les deux planètes purent communiquer, puis une sonde fut envoyée de l'une à l'autre. Lorsque leurs mondes devinrent stériles, les survivants avaient déjà refugiés dans une station orbitale.
Et quand ils moururent, ils étaient partis dans les étoiles...

viril, et où ensemble ils filent et élaborent un érotisme pacifique extrêmement sophistiqué.

En termes de puissance, ces émanations sont loin d'être aussi redoutables que les grands courants des six portes, mais combinées à la force intérieure dont chaque individu est dépositaire, elles permettent de réaliser de grandes choses. La « Fleur d'or », ouverte par Tête d'acier au cœur même de Palais d'Or en est la parfaite illustration. Certes, Tête d'acier n'est pas un humain ordinaire, mais ce jour-là c'est l'expression suprême de la féminité qu'il a invoquée et c'est sa force qui a mis à mal les défenses réputées invincibles du centre névralgique de l'Empire. De la même manière, tout un chacun peut s'accorder à la charge sexuée des éléments, de la nature ou du cosmos, pour y tremper sa volonté, y puiser une vigueur renouvelée et ce faisant accéder à des champs vierges de connaissances et de puissance.

Recenser tous les vecteurs de puissance qui croisent dans le vide interstellaire ou gîtent dans le giron d'une galaxie est une tâche immense, mais certains d'entre eux méritent d'être cités. C'est le cas notamment de la « Rose bleue », celle que le Méta-Baron invoque pour convaincre Oda qu'il est bien celui qui lui été destiné de toute éternité. En l'occurrence, il ne s'agit nullement de suggestion. Il n'exerce aucune influence sur elle. Il ne fait que lui rappeler que leur union est déjà écrite sur un autre plan de réalité. En fait, la Rose bleue est le nombril de l'univers, son centre de gravité, un point accessible uniquement par le rêve, le fantasme ou la pensée mystique. Consciemment ou inconsciemment, tout être est porteur du souvenir de ce lieu. Par le hasard onirique, ou après un long travail de méditation et d'éveil, on peut y retourner, s'y ressourcer et développer ses capacités psychiques. Dans la pratique, la dimension psychique qu'offre la Rose bleue est à rapprocher de l'Ombre du mental que maîtrisaient les Shabda-Oud. La source était différente, mais l'effet sur l'humain initié est comparable. Après, l'orientation de la force acquise dépend uniquement de ce qu'on choisit d'en faire. Elle existe, elle est là à l'état latent, et quiconque fait l'effort de l'apprivoiser peut y accéder.

Apparentée à la Fleur d'or, qui est son interprétation métaphorique, Ithis est une créature intimement liée à l'univers. Essence de la féminité, ou plus précisément de la maternité bienveillante, Ithis veille sur l'humanité. Lorsque le cours des choses prend mauvaise tournure, elle en éprouve de la tristesse, mais elle n'intervient pas directement pour autant, privilégiant toujours l'action subtile et indirecte. Par exemple, l'Amourine est cette substance qui provient des fleurs qui s'épanouissent dans le cœur - les fleurs d'Ithis. L'Amourine permet à l'homme de se réinsérer harmonieusement dans l'univers lorsque la vie, les éléments et, surtout, les forces hostiles ont œuvré à perturber son synchronisme équilibré avec son environnement. Indirectement, Ithis fait l'objet d'une vénération, via le culte de l'Eglise Neuroémotionnelle qui adore la sainte Amourine. Il est peut probable qu'elle accomplisse d'autres actes plus directs dans la vie des mondes, mais elle peut certainement donner l'inspiration et ouvrir des voies à ceux qui les cherchent.

Puissances mythiques et divines

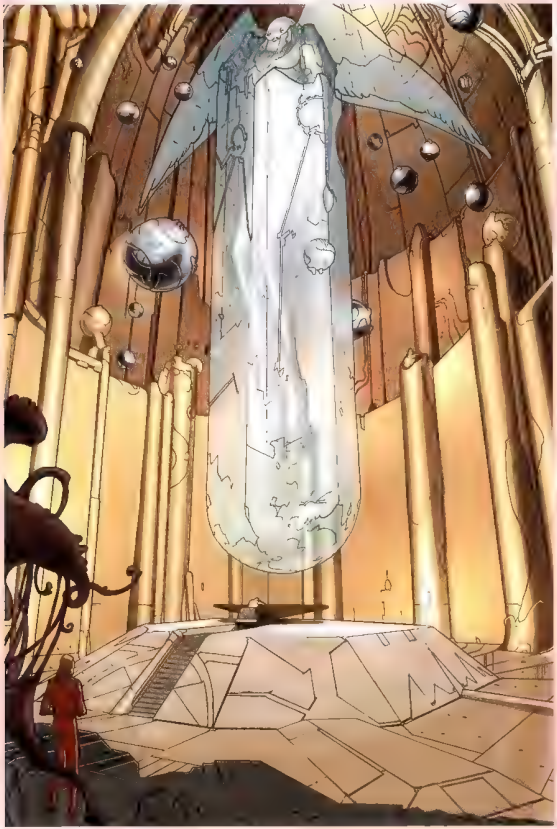
Bien au-delà des forces cosmophages, des puissances avides et conquérantes, des flux diffus qui régulent ou perturbent l'harmonie de la vie dans l'univers, il existe encore d'autres entités - d'essence divine - qui vivent sur un plan de réalité totalement inaccessible, mais qui ont à cœur de préserver l'équilibre général de tous les univers entre eux. Leurs motivations restent un mystère, mais il est sûr néanmoins qu'elles sont des émanations de l'Onfale, l'œil créateur, la pupille d'où est issu tout ce qui existe. De ce site premier et dernier - point du début et de la fin - sortirent donc les Arraths, les gardiens des gardiens, ceux qui veillent à la cohésion du grand tout, un ensemble si vaste que seule une échelle divine permet de le décrire. Outre qu'ils sont les dépositaires des deux Incals, les deux faces de la vérité unique, les Arraths sont aussi les gardiens des Gargales qui sont en quelque sorte de lointaines projections d'eux-mêmes dans la réalité.

Pour accomplir leur mission sacrée - maintenir la vie -, les Arraths peuvent intervenir à tout moment dans n'importe quel univers. En général, ils se manifestent sous l'apparence de petits grand-pères patients et débonnaires. Malgré l'étendue des pouvoirs dont ils disposent, ils n'agissent pas directement : ils écoutent, conseillent, suggèrent et orientent. Par exemple, ce sont eux qui insillent un peu de sagesse pour brider la pulsion conquérante de la Ténèbre. De la même manière, lorsque les guerres galacto-barbares menaçaient de déboucher sur l'éradication pure et simple d'un ou plusieurs univers, ils ont favorisé la découverte de la technologie Tri-H qui allait mettre fin au conflit. Cela dit, leur présence dans la vie des univers est extrêmement discrète, même si l'existence de chacun d'eux est placée sous leur aile protectrice.

Enfin, mythe suprême, espérance des espérances, l'Androgyne Parfait est celui que toute forme de vie attend pour la conduire vers un éden éternel. Depuis la prophétie du prédicateur humain Aptisto de Terra Prima - « Car il est dit que celui-celle qui unirait les qualités de l'homme et de la femme, celui-celle qui serait l'Androgyne Parfait, l'Être sacré paré de toutes les qualités du père et de la mère, régnerait à jamais, conduirait de sa main sublime l'humanité vers son destin » - et peut-être même avant déjà, le mythe de l'Androgyne Parfait n'a cessé d'être un enjeu de pouvoir. Chaque grand

pilier de l'Empire Humain œuvre pour donner naissance à celui qui pourrait prétendre à ce titre. En vain. L'Androgyne Parfait n'a jamais été réalisé et aucun Trans-Bourbon ne l'a jamais été, pas plus Janus-Jana que ses prédécesseurs. En fait, l'idéal réalisé, l'absolue communion des deux principes désigne la puissance unique et ultime, celle derrière l'Onfale, la volonté divine qui a tout créé.

Mais cela n'empêche pas que des êtres à la fois mâle et femelle voient le jour et viennent même à régner sur le plus puissant des gouvernements de l'univers, sur l'Empire Humain.



La porte Anishad-Oupah.
Cette « porte » est le « mythique tunnel intra-univers », le fleuve premier, celui qui traverse l'espace et le temps, et dont chaque escale sur les berges conduit vers un nouvel univers. Nul ne sait où se trouve cet accès légendaire, car sa localisation est changeante, aussi instable que les contours des univers qu'elle dessert. De plus, l'Anishad-Oupah ne se trouve pas sur notre plan physique d'existence - elle est tantôt là, tantôt ailleurs, et n'apparaît qu'à celui qui parvient à entrer en symbiose avec le Grand Tout - « celui qui ne fait qu'un, celui dont la volonté est assez forte, et qui porte dans son cœur un ardent désir de passion ».

Cultes & religions

« Je suis Orb ! La lumière ancienne ! L'entité qui a été envoyée pour créer ce temps et cet espace… »

–Orb.

L'univers est comme un creuset dans lequel un alchimiste facétieux déverserait des graines de puissance pour observer - avec étonnement, émerveillement ou consternation - leurs effets. De cet athanor bouillonnant sortent des cultes, des croyances et des religions qui tous sont rattachés à une forme de pouvoir ou une autre. Dans la pratique, ces fois et ces institutions peuvent revêtir divers aspects : pour certains, ce sont des instruments au service de leurs ambitions et, pour d'autres, elles représentent une forme d'espoir confus, une menace ou un sanctuaire où se réfugier quand l'univers entier est devenu fou.

La Sainte Eglise Industrielle

Dans la longue liste des groupes et sectes mystiques, l'ordre des Techno-Technos fait figure de cas à part. Déjà, avec son statut d'église officielle de l'Empire, elle jouit d'une position unique sur le plan religieux. Une part importante de la vie sociale des représentants de l'Empire disséminés dans l'univers tout entier tourne autour des rites et manifestations liés à la mystique Techno : Fête de la Technologie, Jour du Serpent, Fêtes de la Ténèbre, Pâques ovoïdes, etc. Mais ce n'est pas tout, puisque la SEI se distingue aussi par son désintérêt complet pour tout ce qui a trait à la profondeur mystique. Que l'on montre de la ferveur envers la hiérarchie Techno-Techno, très bien. Que l'on observe avec une rigueur scrupuleuse les devoirs et obligations qu'impose le rite, très bien encore. Mais qu'on se lance à cœur perdu dans une quête spirituelle pour donner un sens à la vie, qu'on cultive la compassion ou qu'on recherche d'autres valeurs - plus élevées, moins matérielles - que celles données par la sainte technologie, et l'on risque fort d'encourir les foudres du Conseil des Circuits. Car le culte officiel de l'Empire Humain n'a que faire de la métaphysique. Il n'a aucune soif mystique à étancher. Il a un empire à dompter…

Fondements mystiques et religieux

Et pourtant, le Techno-Pontificat est bien bâti sur l'une de ces pierres dont on fait les églises. Tout d'abord, il y a eu un jour une révélation. Aux origines de l'ordre Techno-Techno, les trois représentants de la Guilde perdus au fond de l'espace sur un petit astéroïde, survivants en sursis promis à une fin prochaine, ont bel et bien vécu une de ces expériences mystiques qui servent tout à la fois de ferment et de terreau à la croyance en quelque entité divine. Ils ont vu leur mort en face, on éprouvé les limites de l'existence humaine et, vaincus et soumis, ont accepté leur sort. Et soudain, une puissance plus grande qu'eux, une force merveilleuse est arrivée pour les sauver. De là aurait pu naître un sentiment de gratitude et une espérance. La foi rôdait et elle aurait pu alors déferler dans le cœur des hommes de toutes les galaxies. Il n'en a rien été…

En fait, tous les ingrédients étaient réunis, mais la pâte n'a pas pris. Et ce n'est ni un hasard, ni un caprice de l'histoire. En effet, la force dans laquelle puise l'ordre Techno-Techno

celle du gardien triple Ophidar de la porte Lucioh - est aux mains d'une volonté plus forte, la Ténèbre, qui n'a absolument que faire de mettre l'espoir au cœur des hommes. Les humains sont peureux par nature. S'ils craignent l'au-delà, il n'y a aucune raison de les rassurer. D'ailleurs, la vie bio est l'ennemie personnelle de la Ténèbre qui ne pense qu'à l'éradiquer. Heureusement pour les peuples humains et tous les êtres vivants, la Ténèbre n'est pas l'unique puissance de l'univers et elle doit composer avec d'autres forces qui les protègent. Aussi, discrètement mais avec constance, la Sainte Eglise Industrielle distille la parole de la Ténèbre, prépare sa venue et complote pour sa plus grande gloire.

Pour toutes ces raisons, l'ordre Techno-Techno, malgré son statut d'église, ne saurait être considéré comme une institution porteuse d'espoir ou d'un message. Mais sa puissance et son omniprésence sont telles qu'elle stérilise et s'efforce de tuer dans l'œuf toutes les autres velléités d'élévation spirituelle. D'autant que l'asservissement feutré de l'homme, qui reste un des objectifs de la Ténèbre en prélude à d'autres actions plus radicales, s'accommode mal de ces tentatives. L'avachissement moral - le Nécrorêve - favorise ses projets, tandis que l'affermissement, la foi, la dignité, l'élévation spirituelle sont autant d'obstacles qu'elle doit vaincre pour maintenir sa domination sur l'homme en attendant de l'éliminer.

Action mystique et religieuse

La Sainte Eglise Industrielle ne promet rien. Elle n'aide en rien, n'apporte aucun réconfort, ne mène aucune action pour alléger le fardeaux de la vie ou résoudre les difficultés. Elle n'œuvre pas non plus pour percer les mystères de la vie, comprendre la part du divin en l'homme, ou favoriser la transcendance et l'élévation. Elle ne protège surtout pas les arts et n'attise pas le souffle sacré chez ceux qui créent. Au contraire, elle condamne et impose avec la plus extrême rigueur quantités de règles aussi obscures qu'inflexibles qui contribuent à semer la confusion dans l'esprit des adeptes et à flatter leurs instincts les plus bas. Car sur le chapitre des mœurs, l'ordre Techno-Techno est tout sauf rigoureux. Bien au contraire. Si les règles réprouvent par exemple la curiosité intellectuelle, elles approuvent chaudement la dépravation, la consommation effrénée des drogues et autres agents psychotropes, en un mot tout ce qui détourne du haut et tire vers le bas.

A défaut d'une véritable foi, d'une grande mystique, l'Eglise pan-Techno impose un culte extrêmement ritualisé. Tout ceux qui appartiennent à l'ordre sont soumis à des principes de vie et un cérémonial lourds et contraignants, dont l'objectif est de s'assurer de leur dévotion aveugle à la technologie. C'est le cas bien sûr des petites mains Techno-Technos - les sans-grades, mais aussi des dignitaires - Techno-Papes, Techno-Cardinaux et Techno-Evêques - placés sous l'autorité inflexible des Ordinateurs centraux et du Techno-Centreur. Le libre arbitre n'est pas de mise dans l'Eglise et les faits et gestes des adeptes sont rigoureusement contrôlés. Et il en va de même des laïcs. Partout où elle le peut, la Sainte Eglise Industrielle impose sa structure hyper-hiérarchisée, ainsi que ses multiples obligations et cérémonies.

Fondamentalement, la Sainte Eglise Industrielle n'est pas faite pour l'homme. Les Techno-Technos sont instrumentalisés par la Ténèbre dans le but d'asservir les éléments bios, en tant qu'émanations de la vie, et de les maintenir dans un état de soumission propice à l'arrivée du règne glacé de l'obscurité.

Ové Tenebrae !

L'ordre des Néo-Shabda-Oud

« Je sais d'où viennent les secrets génétiques et vers où ils convergent... »

–L'ancienne des anciennes.

Après la destruction du Temple de planète Diamante et l'invasion de la planète glacée par les Magons, on aurait pu croire l'ordre des nonnes-putes disparu à jamais. Mais, recluses dans le sanctuaire glacé du Temple premier, bâti sur la banquise stellaire à l'endroit même où fut découvert le Jejoh initial par la fondatrice de l'ordre, les dix grandes anciennes - dix momies cacochymes détentrices des grands secrets Shabda - survécurent au naufrage de leur ordre. Leur bras armé - les sept cétacyborgs et leurs légions de novices fraîches et vigoureuses - n'était plus qu'un membre mort, coupé à ras, mais il leur restait leur fabuleuse puissance psychique, fruit du labeur infatigable de générations de prêtresses-sorcières.

Le contrôle Techno-Techno.
Dans les endocrines, le contrôle Techno-Techno des populations - assisté par les machines - ne nécessite pas que soient mises en place d'autres formes coercitives de surveillance des ouailles. Il existe bien des temples ou des chapelles Technos, mais il n'est pas nécessaire de rendre obligatoire leur fréquentation. En revanche, sur les mondes qui échappent à leur contrôle direct - planètes archaïques où l'on pratique volontiers un animisme spontané, Planètes Coloniales réfractaires à certains dogmes, planètes de Maganats où les despotes en place privilégient surtout le culte de leur personnalité - les tenants de la Sainte Eglise Industrielle se prévalent de son statut de culte officiel de l'Empire pour obtenir prérogatives et privilèges et imposer une haute main Techno-Techno sur les affaires séculières.

Résurrection

Si la Sainte Eglise Industrielle, malgré son nom, ne montre aucun des attributs qu'ont généralement les congrégations religieuses, l'ordre des Néo-Shabda-Oud est au contraire une communauté intégralement fondée sur une dimension mystique. Les dix membres fondatrices - grandes anciennes et hautes initiées de l'ordre disparu - vivent dans un état de catalepsie physique, intimement unies par un puissant lien mental dont l'émanation représente l'essentiel de la réalité Néo-Shabda. Dans le combat contre Aghnar, elles ont perdu tous leurs trésors technologiques. Ce qui faisait d'elles presque les égales des Techno-Technos n'est désormais qu'un lointain souvenir, un regret nostalgique. Mais dans l'épreuve et le dénuement, elles ont trouvé l'inspiration pour se forger de nouvelles armes, peut-être plus redoutables encore.

Le fondement de la mystique Shabda n'est certainement pas l'amour du prochain. Elles ne sont pas altruistes. Aujourd'hui comme hier, leurs motivations restent la quête du pouvoir et le désir de puissance. Même dénuées de toute empathie, elles savent trouver le chemin de la puissance mentale qui gîte en chaque être pensant et la dompter. Naguère, sous l'impulsion de l'énergie sexuelle de leur Jejoh, elles savaient la domestiquer, mais elles ont maintenant porté cette maîtrise à un niveau jamais imaginé. Le temps figé dans lequel elles vivent leur a laissé tout le loisir d'explorer - virtuellement, sous forme d'énergie consciente - avec la plus extrême minutie les ressources mystérieuses du cerveau. Patiemment, méthodiquement, elles ont disséqué et analysé chaque lobe, chaque zone corticale, et établi une topographie précise des huit points « Mohn ».

L'accès à la puissance mentale se fait par un processus d'éveil graduel de chacun de ces huit points. L'opération, aussi délicate que spectaculaire, consiste à introduire dans le cerveau de longues tiges de bois d'ébène. Les dix anciennes Shabda-Oud, révérendes de l'ordre Néo-Shabda, sont passées maîtresses dans l'art de la trépanation. Chacune d'elles arbore une couronne composée de huit tiges d'ébène disposées autour de leur tête selon une disposition bien particulière, et chacune d'elles a atteint un stade de développement psychique extraordinaire. De nouvelles régions cérébrales leur sont accessibles, des zones jusqu'alors restées vierges et inexplorées, où elles ont trouvé des trésors. Désormais, en plus du fluide mental mortel grâce auquel les Shabda-Oud terrassaient leurs ennemis, elles disposent de fantastiques capacités télékinésiques. Ensemble, à distance, elles peuvent agir sur la matière d'une manière proprement effrayante.

Bien évidemment, elles restent aussi capables de prendre le contrôle de n'importe quelle créature non avertie, qu'elles soumettent par simples impulsions hypno-suggestives. La technologie leur a échappé, mais elles ont su, en un laps de temps très court, se reconstituer un arsenal qui ne demande qu'à déferler sur l'univers.

Reconquête

A ce stade de leur renaissance, les Néo-Shabda-Oud sont confrontées à diverses difficultés : elles sont bannies de l'Empire, où elles n'étaient d'ailleurs qu'à peine tolérées, et elles ne sont que dix, isolées et surtout incapables de se déplacer. Pour pallier ces difficultés, elles se sont lancées dans une politique active de recrutement. Evidemment, le plus dur était d'abord d'attirer une femme jusqu'à leur repaire. Une fois présente, il ne faisait aucun doute qu'elles sauraient la convaincre, mais l'action attractive à distance constituait un véritable défi. Elles y sont parvenues au-delà de leur espérance. En fait, le hasard a grandement favorisé leur dessein et c'est un équipage complet d'amazones qu'elles ont pris dans leur filet : dix magnifiques soldates vigoureuses et déterminées. Une première vague d'initiation a été lancée, et une trépanation mineure a été pratiquée sur les dix nouvelles recrues. Cette configuration de quatre tiges placées en demi-lune sur le côté gauche du crâne s'appelle « l'alliance ». Elle ne fait pas des novices l'égales des anciennes, puisqu'elle ne leur ouvre pas les niveaux supérieurs de la maîtrise mentale, mais elle en fait déjà de redoutables sorcières et elle contribue surtout à les faire entrer dans un cercle duquel elles ne peuvent ensuite jamais s'arracher.

Ces dix prêtresses Néo-Shabda-Oud ont ensuite été envoyées vers les mondes habités en mission de recrutement. Contraintes d'agir avec la plus extrême discrétion - elles risquent l'exécution immédiate si leur affiliation Shabda vient à être connue - elles dissimulent sous une coiffe blanche les tiges saillantes qui leur sortent du crâne. Pour l'heure, personne ne sait vraiment de quoi il s'agit et, dans un univers où les tenues les plus fantasques abondent, nul ne s'étonne de ces excroissances crâniennes. Mais elles suivent scrupuleusement la voie de la prudence et de la circonspection. Grâce à leur action efficace, et leur pouvoir de persuasion renforcé, l'ordre Néo-Shabda a rapidement étoffé ses rangs.

Trois centres d'éveil ont été ouverts. Ils sont dirigés, dans le plus grand secret, par des prêtresses-sorcières investies par la personnalité d'une grande ancienne. Au cours de cérémonies secrètes, extrêmement ritualisées, elles implantent une première tige pour ouvrir le premier Mohn. Les novices sont ensuite envoyées dans l'univers s'aguerrir en menant une

Initiations et accomplissements.

Lorsqu'une novice est en passe d'accéder au huitième niveau d'éveil, au huitième Mohn, elle est appelée au Temple Premier pour subir l'initation finale et devenir révérende-mère. Cette ultime épreuve doit lui donner accès à de nouveaux pouvoirs mystérieux. Ensuite, les néo-révérendes-mères partent certainement en mission secrète car aucune n'a jamais été revue...

mission de recrutement. Ensuite, à mesure qu'elles deviennent de plus en plus Néo Shabda, de nouvelles tiges leur sont implantées et de nouveaux plans corticaux leur deviennent accessibles.

Aujourd'hui, l'ordre Néo-Shabda-Oud compte des milliers d'adeptes dans l'univers. Isolées, elles tiennent secrète leur véritable nature et préparent dans l'ombre à raviver la splendeur des prêtresses-sorcières.

L'Eglise neuroémotionnelle et le culte de l'Amourine

Espoir des damnés de l'univers, culte des laissés pour-compte, l'Eglise neuroémotionnelle rassemble tous ceux que la société au sens large ignore, méprise et verrait mourir sans éprouver le plus petit tressaillement. Dans les endocities, elle est l'espérance des mutants et des désespérés des niveaux inférieurs et, partout ailleurs, les miséreux de l'univers ont au cœur l'espoir de son avènement. Mais l'Eglise neuroémotionnelle est un culte interdit et pourchassé. C'est dans les endocities qu'elle est la plus vivante, dans le Subanneau et son GTO - ses prêtres étant toujours des mutants. Mais elle peut aussi être présente dans l'espace, sur une planète ou une autre, là où un mutant échappé d'une endocity, pour rejoindre les pirates, a porté son message.

Le Prophète-Minotaure

Mutant initial, le Prophète-Minotaure est le fondateur de l'Eglise neuroémotionnelle. Curiosité montrée dans tout l'Empire - à une époque où les mutations génétiques n'étaient encore qu'un phénomène rarissime - il a un jour été amené sur Planète d'Or pour y être exhibé. C'est à cette occasion qu'il a découvert l'Amourine, une petite fleur blanche qui pousse dans l'or immaculé. Il en a alors ingéré quelques graines et son destin a basculé. Ramené dans une endocity, il s'est échappé et a entamé son long chemin de prêcheur de la fleur d'amour, l'herbe blanche. L'essence de son message est claire : « Dieu se concentre dans l'Amarax ». Autrement dit, le divin se manifeste dans le principe d'élévation de l'homme. Quand il a la volonté sincère de s'améliorer, il renoue avec la dimension céleste qui est en lui. La référence à « Dieu » ne renvoie pas à une entité clairement définie, mais plutôt à l'idée d'une force supérieure favorable à l'homme, aux créatures et à la vie en général. L'Amarax est en chacun de nous, mais ce sont nos actes et l'intention et la détermination avec lesquelles on les accomplit qui le renforcent ou, au contraire, l'avilissent.

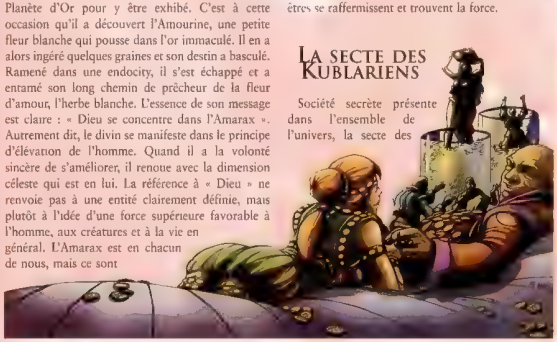
Dans les endocities, le message du Prophète-Minotaure a rapidement trouvé un large écho au sein des populations mutantes. A mesure que leur nombre augmentait, la parole neuroémotionnelle se répandait. L'Eglise en tant que telle s'est alors structurée et organisée. Des temples furent bâtis, dans les lieux les plus sordides, les plus cachés, là où la parole honnie de l'Empire risquait le plus d'être entendue. Des prêtres, appelés « révérends » ou « sacerdotes », furent formés et dispersés à tous les vents. Avec eux, ils emportaient quelques petites graines de la sainte Amourine, la fleur aux fantastiques propriétés.

La sainte Amourine et l'Amarax

Sur Planète d'Or - où elle pousse partout sans qu'on la cultive - la sainte Amourine est au mieux considérée comme un ornement, au pire comme une mauvaise herbe. Et pourtant, elle est à la fois le pire ennemi de l'Empire - herbe vénéneuse qui pourrait renverser l'ordre établi et chambouler les hiérarchies, et le plus grand espoir de tous les êtres qui peuplent l'univers - potion miraculeuse qui pourrait changer l'Emperoratriz et réformer l'Univers Humain sans faire couler une goutte de sang. Car l'Amourine, fleur sacrée don d'Ithis, qui puise sa sève dans la pureté de l'or ou celle des cœurs angéliques, a le pouvoir de faire aimer, de retrouver ce sentiment d'amour que le divin éprouve pour la vie. Les forces obscures - le Nécrorêve - luttent contre l'Amourine, qui est pour elle comme un poison. Car l'Amourine soigne le virus de Mérope, ce mal qui est l'expression directe du Nécrorêve, et purifie l'Amarax - la pulsion vitale dans laquelle les êtres se raffermissent et trouvent la force.

La secte des Kublariens

Société secrète présente dans l'ensemble de l'univers, la secte des



Les rites de scarification. Inspiré des paléo-techniques traditionnelles de Terra Prima, le tatouage scarifié est un procédé - extrêmement douloureux lorsqu'il est pratiqué à vif - qui consiste à appliquer un fin rayon laser porteur d'une charge psycho-électrique capable de modifier la texture biochimique des tissus biologiques.
En l'occurrence, ce rayon agit sur la teneur en mélanine des couches dermiques profondes. Contrairement à la paléo-scarification, il ne produit pas de bourrelets cicatriciels, mais laisse une griffe indélébile comparable à une marque de naissance. Dans les peaux foncées, il laisse une marque claire - et une marque foncée dans les peaux claires.

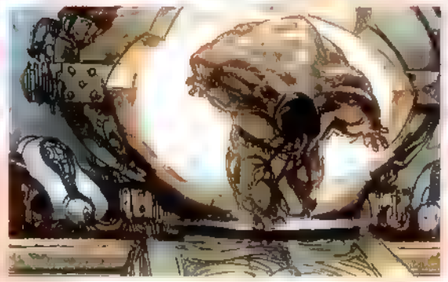
Kublariens est une congrégation hétéroclite d'adeptes unis par un même amour halluciné du kublar, mais pas n'importe quel kublar... L'âme de la secte, celui qui l'inspire et la dirige est le « Grand argentier », un personnage mystérieux et inconnu de tous qui, malgré sa discrétion maladive, peut compter sur la fidélité et le dévouement absolus de ses dix millions d'adeptes, tous prêts au sacrifice suprême pour qu'enfin vienne le règne d'« Almighty Kublar ». Sous l'autorité suprême du Grand Argentier, viennent ensuite les Trésoriers et les Caissiers qui, respectivement, représentent les officiers et la troupe de la secte. Cette hiérarchie correspond à un niveau d'initiation mystique, mais aussi d'engagement physique puisque, dans l'accomplissement de leur quête, les Kublariens mènent de nombreuses actions violentes, qui s'apparentent à des coups de force. Parfaitement anodins en temps normal - et très bien insérés dans leur société - les Kublariens se distinguent toutefois au tatouage finement scarifié qu'ils portent sur la nuque, précisément à l'aplomb de l'axis, la deuxième vertèbre cervicale. Cette marque énigmatique représente un œil fermé.

La source miraculeuse

La secte des Kublariens tire son origine de la légende qui entoure la naissance du « kublar », la devise impériale qui a cours dans l'univers. Un jour, aux premiers temps de l'Empire, Rosemonde 1er le Rebis qui régnait alors invoqua son auréole - la flamme dorée qui lui ceignait le front - regrettant de ne pouvoir la transformer en or pour renflouer son trésor défaillant. A peine avait-il formulé cette pensée qu'une fontaine de pièces jaillit de ses mains, cascadant en une pluie cristalline. Dix millions de kublars-or. Au recto, les écus scintillants montraient un portrait de Rosemonde et, au verso, un œil fermé. Composée de l'or le plus fin, chacune des pièces était en outre absolument inaltérable, capable de résister aux températures les plus fortes comme aux acides les plus corrosifs. C'était un grand trésor qui, à n'en pas douter, valait bien plus que le seul total de la valeur faciale des dix millions de pièces. Le jour même, pris d'une folie subite, Rosemonde quitta incognito Palais d'Or et partit, dans un état second, dilapider cette fortune dans les machines à sous de la planète-casino Vegas-Vegas.

Le déluge purificateur

Connu des numismates initiés sous le nom de « tirage originel », l'ensemble de ces kublars-or a depuis longtemps été dispersé dans tous les coins de l'univers. Et l'épisode de la pluie d'or a été oublié de tous. Ou presque... En effet, les Kublariens, adorateurs de la toute puissance du

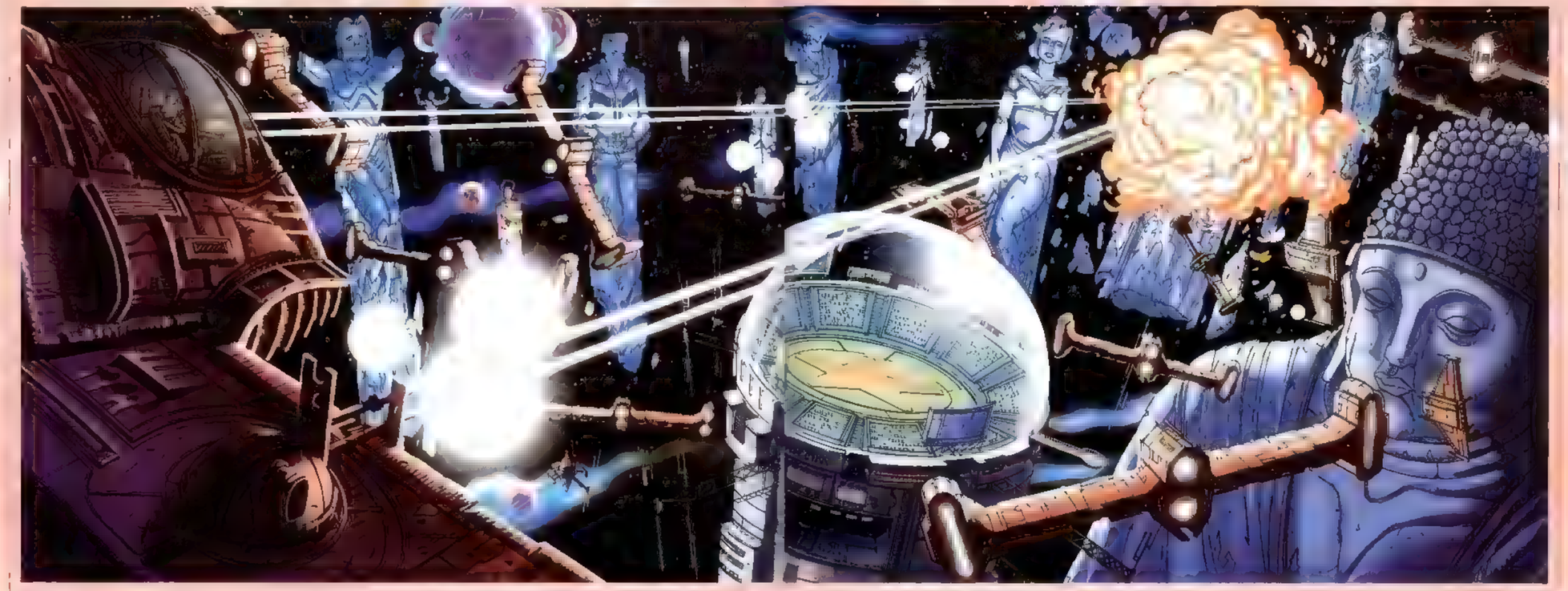


kublar en perpétuent le souvenir et oeuvrent sans relâche à rassembler les dix millions de pièces perdues. Ce qui pourrait passer pour une lubie étrange répond en fait à une logique mystique profonde. Les Kublariens sont des croisés et leur mission divine est de permettre la venue triomphante d'un être divin dont les dix millions de kublars-or forment le corps. Lorsqu'ils seront réunis, alors apparaîtra « Almighty Kublar », alors s'ouvriront les dix millions d'yeux et alors s'abattra un déluge d'or qui purifiera l'univers...

Mus par la ferveur de leur certitude religieuse, les dix millions de Trésoriers et Caissiers entretiennent un vaste réseau d'informateurs chargés de tracer les pièces du tirage originel. Dès qu'une d'elles est repérée, ils s'en emparent par tous les moyens. Quantités de raids violents, voire de menus larcins, menés chaque jour dans l'univers peuvent en fait leur être imputés. Mais l'importance sacrée de leur mission justifie tous les moyens. A ce jour, cinq millions huit cent soixante-douze mille trois cent quarante-deux kublars-or du tirage originel ont été récupérés. Ils sont gardés dans un lieu secret connu seulement du Grand Argentier.

Le culte de l'Androgyne Parfait et les Paléo-Guerres de religion

Pourtant déconnecté de toute portée mystique ou religieuse, le culte le plus pratiqué dans tout l'Empire - plus encore que le culte de la Sainte Eglise Industrielle - reste sans conteste celui de l'Androgyne Parfait. En effet, sur tous les mondes impériaux, nul ne remet en question la nature sublime, sacrée et divine de l'Emperoratrix. Sa grande longévité, les miracles qui lui sont attribués, mais aussi l'éducation et la tradition culturelle parent sa personne de vertus réservées aux seuls dieux vivants. Aussi, tout le monde - tant les Nobles que le bas peuple sur les mondes des Maganats, les Prez des endocities et leurs concitoyens - vénèrent sa distinguée personne, même si ces actions de grâce ne sont nullement chargées d'espérance. De nombreuses journées sont décrétées fériées et des manifestations



Les Machines Blanches.
La nature d'Ophidath est double, à la fois ténèbres et lumière. Il aurait la forme d'un serpent, dont les écailles noires et blanches seraient réparties à proportion égale, et qui présenterait tantôt ses atours d'ombres, tantôt ses écailles lumineuses - et, en de rares occasions, les deux aspects de sa nature duale. A l'échelle de l'univers, il en résulte des conjonctions différentes, suivant qu'il est sous l'influence de la Ténèbre - écailles noires - ou de la Lumière - écailles blanches.
Les Techno-Technos étant complètement sous le joug d'Ophidath, tous les équipements qu'ils fabriquent sont teintés de « l'esprit » Ophidath, de son essence double et intimement mêlée d'ombre et de son contraire. Ainsi, tandis que le gardien séculaire commence à laisser apparaître ses écailles de lumière, certaines machines Techno-Technos - appelées « Machines Blanches » - manifestent une surprenante « volonté » de protéger l'humanité contre le dessein de la Ténèbre - qui cherche, elle, exactement le contraire...

Paléo-Marx ? Et Dieu dans tout ça...
La Confédération des Planètes Coloniales, emmenée par la Fédération Troglosocialik, les Mencheviks galactiques et diverses factions mineures - Poly-Schismatiks, Avatars Trotsko-Révolutionnaires et Proto-Nihiliks - boycottent toutes les réjouissances liées aux Paléo-Guerres de religion et ont même déposé officiellement un projet d'amendement impérial à leur sujet. En effet, outrés que la figure de Paléo-Marx ne compte pas au nombre des divinités retenues - au titre de dieu des athées - ils mènent une campagne active de dénigrement de ces « festivités improductives et contraires à l'intérêt des masses ».

officielles en l'honneur de l'Empereoratrız sont célébrées. Si certains parfois s'en remettent à lui avec confiance et quelque espoir, c'est essentiellement avec l'espérance qu'il change et que cet univers de prédation et de violence cède enfin le pas à une ère de paix. Mais ce sont là de doux rêveurs. .

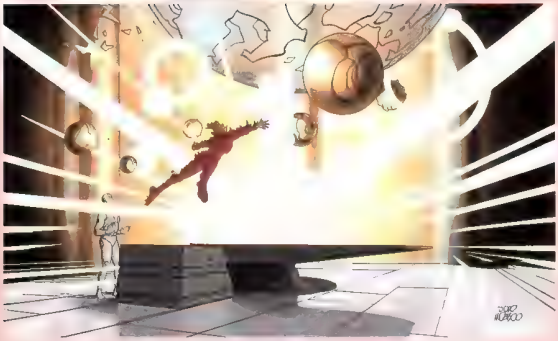
Parallèlement aux hommages rendus à l'incarnation parfaite du double principe mâle et femelle, l'Empire organise régulièrement - tous les quatre années standard - de gigantesques journées d'ampleur galactique : les Paléo-Guerres de religion. Retransmises sur tous les mondes par l'hypertélé et suivies en direct par le gratin de l'Empire réuni dans un stade spatial géant de dix millions de places, ces manifestations géantes sont la représentation symbolique de la destitution des paléo-dieux. Des figurines colossales, de la taille d'une planète, représentant les divinités naguère vénérées sur Terra Prima - Isis, Bouddha, Horus, Jésus, Mahomet, King Elvis, Yahvé - sont amenées dans l'espace et placées dans une zone bien dégagée. Ensuite, devant les yeux extasiés des centaines de milliards de TV-addicts, une flotte de vaisseaux lourds de l'Empire entreprend de les anéantir à la bombe mono-H. Leur ballet magnifiquement réglé s'achève dans un bouquet éclatant qui imprime dans les esprits émerveillés des images de beauté saisissante et laisse au cœur la conviction que l'Androgyne Parfait est bien la plus grande des divinités, celle qui sait de toutes les autres triompher.

Pratique religieuse et mysticisme dans l'univers

Avec des milliers de mondes dispersés dans un univers presque plus vaste que la pensée humaine, des mondes habités par des populations qui n'ont que très rarement l'occasion d'en partir, des mondes qui baignent dans un vide stellaire traversé en tous sens de forces ésotériques et de fluides magiques, inévitablement, de très nombreux courants mystiques éclosent et s'épanouissent. Plus les mondes sont isolés et dépourvus de richesses susceptibles d'intéresser l'Empire, et plus grandes sont les chances qu'une forme particulière de culte s'y développe. Dans les faits, la Sainte Eglise Industrielle ne craint pas la concurrence mystique. Elle dispose de moyens colossaux pour flétrir toute forme de pensée indépendante, mais là où ses bras poisseux ne s'étendent pas, dans les lieux reculés et délaissés, une pensée mystique peut devenir courant philosophique et même religion active.

En dehors des hiérarques de l'ordre Techno-Techno, il n'existe aucune autre forme d'ecclésiastiques officiels. Mais cela n'empêche pas que des centaines de milliers de dévots pratiquants s'improvisent prêtres ou serviteurs d'un culte et prêchent leur bonne parole. Selon les circonstances, si quelque manifestation divine vient étayer leurs sermons, des fidèles embrassent leur foi. C'est le cas par exemple de l'Eglise neuroémotionnelle, qui compte des millions d'ouailles, mais le risque est grand pour les cultes qui prennent trop d'importance d'être déclarés ennemis de l'Empire. Car la Sainte Eglise Industrielle ne tolère que ceux qui ne la dérangent pas. Qu'une autre église capte un peu trop de lumière, ou qu'elle lui fasse de l'ombre, et elle n'aura de cesse de l'abattre.

Fondamentalement, la pratique mystique, religieuse ou simplement personnelle la moins visible - et sans doute la plus dangereuse pour l'Empire et la *Magnus Dei* - c'est la prise de conscience de l'Amarax, cet esprit de grandeur qui sommeille en chacun, et la volonté d'agir toujours selon les principes harmonieusement accordés au cœur spirituel. Contre ça, les Techno-Technos sont impuissants et leur plus grande crainte doit être qu'une majorité de citoyens de l'Empire finissent par s'en rendre compte. Les jours de Planète-Centrale seraient alors comptés...



Amarax & Nécrorêve

« Le Nécrorêve est le venin, le poison versé à la source de l'humanité et de la flamme intérieure. »
–Yo'tah, mystique illuminé.

L'Amarax

L'Amarax est une énergie. Elle est la vibration à la fois immatérielle et extrêmement puissante qui résulte de l'accord entre le cœur physique et le cœur spirituel. Le cœur physique produit un battement perceptible et clairement identifiable, mais à côté de lui siège un autre cœur, immatériel et invisible. C'est le cœur spirituel, également appelé « Path », qui produit lui aussi une pulsation sensible. D'ailleurs, avec une vision exercée, ou encore dans certaines circonstances particulières, on peut apercevoir le halo fantomatique que produit le cœur spirituel.

L'équilibre entre le cœur physique et le cœur spirituel produit donc une onde vibratoire qui puise sa source directement au cœur de l'énergie première de la vie. L'Amarax est cette forme particulière d'élan, d'ardeur, de force, de hardiesse ou d'intrépidité que l'on ressent lorsque l'on est dans un état de profonde harmonie intérieure.

Outre ce surcroît de dynamisme éprouvé par tout être humain dès qu'il laisse s'épanouir son cœur spirituel, l'accord entre le cœur physique et le Path peut apporter bien plus encore. Comme toute beauté dans l'univers, le Path est fragile et nécessite des soins. Mais celui qui le cultive, qui veille à tenir loin de son cœur les sources néfastes qui l'agresse, voit se renforcer l'Amarax. Et plus cette onde énergétique est puissante, plus profonde est la symbiose entre lui et l'univers.

L'Amarax, source fantastique.
Malgré la dureté de la vie sur Trygo – petite planète d'un obscur Maganat agricole –, Kaella avait vaillamment traversé l'existence, avec toujours au cœur comme un espoir joyeux. Discrète et réservée, elle supportait les rigueurs des saisons et le mépris insultant de son Hypo-Comte d'employeur non pas avec soumission, mais avec une dignité magnifique. Parée de cette grâce silencieuse, elle faisait immanquablement naître la confusion chez ceux acharnés à la flétrir. Au cours d'un séisme, elle assista pétrifiée à la chute d'un bambin dans une faille sur laquelle un paléo-chêne gigantesque s'abattit. Indemne, l'enfant hurlait coincé dans sa prison de bois et de rochers… Plusieurs témoins médusés confirment l'avoir alors vue soulever, seule, l'arbre colossal…

A un premier stade, l'Amarax apporte une certaine force intérieure. Par la suite, à mesure qu'il se développe, il confère des capacités nouvelles de compréhension, de séduction et de conviction, qui peuvent aller jusqu'à un véritable pouvoir hypnotique. Et, par nature, ces aptitudes sont les clés essentielles pour accéder à des niveaux supérieurs de maîtrise de l'univers alentour. La possibilité d'agir sur les éléments proches n'est pas la fin ultime, mais la création autour de soi d'une sphère protectrice dont on a la maîtrise permet surtout de ne pas subir les atteintes de l'univers au sens large. À un degré ultime, lorsque l'engagement est profond, permanent et absolu, et lorsqu'une rencontre avec une énergie en favorise l'éclosion, l'Amarax peut devenir un facteur de perfectionnement qui décuple les forces et capacités de l'individu dans des proportions nettement supra-humaines. Sans perdre leur humanité, sans accéder à la sphère de la divinité, les hauts initiés de l'Amarax deviennent alors des êtres exceptionnels, capables d'actions fantastiques de toutes natures. Les domaines dans lesquels grandissent leurs dispositions et facultés dépendent de l'énergie qui les inspire, mais il peuvent par exemple réaliser des exploits physiques normalement réservés aux créatures et mécaniques surpuissantes, acquérir une maîtrise sidérante de leur vitesse, ou développer une mémoire photographique prodigieuse associée à une acuité visuelle phénoménale.

En bref, l'Amarax est une source de vitalité intérieure, une porte pour accéder à la maîtrise de certaines forces et certains fluides, mais aussi et surtout un rempart contre l'action destructrice de l'univers. Chez l'être humain, la disparition de l'Amarax équivaut à un renoncement. Sans lui, il n'est plus qu'un jouet sans volonté entre les mains des fous cruels dont les rêves sont hantés d'images de mort.

La nature du lien entre l'aspiration et l'action est la clé de l'accomplissement de la destinée. Par conséquent, la quête de l'Amarax passe inévitablement par le choix d'un code de conduite, puis le respect de ce code dans chaque acte et décision. Bien sûr, chacun reste libre d'agir comme bon lui semble, mais toute action qui s'écarte de la ligne que l'on s'est choisie nous éloigne de l'Amarax. Elle introduit une dissonance qui perturbe la vibration entre les deux cœurs.

Agir conformément à l'idéal, voilà la clé. Cet idéal est en général donné par le code d'honneur que l'on se choisit. Trahir son code, c'est-à-dire agir contre lui, entraîne une perte d'Amarax. Bien sûr, le choix d'un code n'est pas une contrainte absolue et irrévocable. On peut toujours changer de code. Mais l'Amarax aime la constance et la persévérance. Et quand l'action est en accord avec la voie, l'Amarax grandit.

Les Codes d'honneur

Fuga

La voie : « La fuite est l'expression la plus aboutie de l'art de l'esquive. Il n'y a pas plus de gloire à affronter l'ennemi de face qu'à le feinter et l'éviter. L'infamie n'est jamais que dans le but de l'action et en aucun cas dans les moyens employés. » La Fuga comprend trois grandes techniques, presque trois écoles : le camouflage, l'enkystage et la fuite. Toutes ont leurs avantages et leurs inconvénients, mais au degré le plus élevé de maîtrise, elles permettent toutes trois de réaliser de véritables miracles.

L'accomplissement : L'observation du code de la Fuga impose à celui qui embrasse cette voie d'esquiver à tout prix toute forme d'affrontement, de porter au plus haut l'art du subterfuge, du camouflage et de la feinte. Cette voie exigeante ne doit pas être assimilée à la lâcheté, car celui qui se dérobe ne nie pas le risque, mais il se l'approprie et le maîtrise. La palette des choix est très large puisqu'elle va de l'esquive loyale à la traîtrise la plus absolue.

L'aboutissement : Le respect du code de la Fuga est source d'harmonie. Lorsqu'on adhère de manière subtile et judicieuse à cette voie, le cœur physique et le cœur spirituel sont en communion et l'Amarax grandit. Une nouvelle dimension de la Fuga s'ouvre alors et l'on accède à des techniques de combat, de ruse et d'esquive de plus en plus riches et efficaces. Pour les grands initiés, cela peut aller par exemple jusqu'à l'invisibilité, non pas par une

Les Codes d'honneur

Ces grands principes ne sont pas des carcans stricts auxquels il faut adhérer sans restriction. Au contraire, il est tout à fait possible d'en combiner différents éléments. Dans ce cas-là, il y a toutefois une dominante. Par exemple, un guerrier qui suit la voie du Bushitaka peut très bien relever également de la Fuga, dans une proportion qu'il définit librement, auquel cas il est un guerrier qui privilégie l'esquive à l'affrontement, la discrétion et l'efficacité à la gloire - voire un guerrier de la nuit que nul ne voit jamais. Un grand guerrier, mais au visage à jamais masqué. Au bout du compte, chaque individu définit son propre code d'honneur, élaboré autour d'un axe dominant, et trace sa propre voie.

transformation subie de la texture du corps, mais par la maîtrise de la suggestion, des émanations vibratoires et de l'hypnose cataleptique.

Actions positives
Actions négatives

+ Agir avec discrétion. Etre efficace sans être vu.
– *Agir au grand jour. S'exposer.*

+ Savoir attendre, dans l'ombre, le moment propice pour agir.
– *Intervenir dans la précipitationen oubliant toute mesure de prudence.*

+ Fuir opportunément le danger, plutôt que l'affronter et s'exposer au risque. Revenir une fois le danger passé.
– *Accepter un affrontement par bravade, orgueil ou simple désir de prouver sa bravoure.*

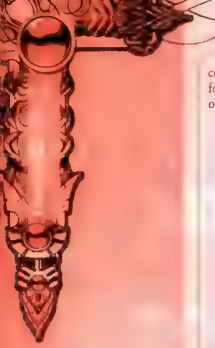
Bushitaka

La voie : « Inspiré du Code du guerrier du clan des Castaka, le Bushitaka impose à ceux qui choisissent cette voie de se comporter en guerrier, au combat comme dans toutes les circonstances de la vie. Et, pour un guerrier, la plus haute vertu, l'objectif qu'il se doit de viser toujours et en toutes circonstances, c'est la victoire. »

L'accomplissement : L'obligation d'être victorieux, de vaincre ses ennemis, exige du guerrier de la bravoure et de la vaillance bien sûr, mais aussi et surtout une grande clairvoyance dans l'utilisation de ces qualités. « Son courage ne sert à rien au guerrier s'il le fait s'exposer et mourir sans avoir triompher. » Le guerrier doit s'adapter sans cesse, être comme l'eau qui court et contourne les obstacles. Il doit savoir pénétrer les desseins de ses ennemis, évaluer leurs forces, ne jamais présumer des siennes, et être humble dans le combat comme dans la victoire. Ici encore, les nuances sont innombrables puisque l'on peut, au choix, opter pour la force brute ou miser sur la stratégie et la tactique.

L'aboutissement : Le respect des exigences du Bushitaka conduit le guerrier à une maîtrise de plus en plus grande de la science du combat, puis vers de nouvelles dimensions de l'art de l'affrontement. Cela peut être la compréhension instantanée des exigences tactiques d'une situation donnée ou encore la capacité d'affronter plusieurs adversaires, armé ou à mains nues, avec la certitude tranquille de leur infliger à chaque coup des dommages mortels ou, au minimum, des blessures incapacitantes. Le guerrier accompli,

La Voie de l'accomplissement. *Les Codes d'honneur ne sont pas des carcans stricts auxquels il faut adhérer sans restriction. Au contraire, il est tout à fait possible d'en combiner différents éléments. Dans ce cas-là, il y a toutefois une dominante. Par exemple, un guerrier qui suit la voie du Bushitaka peut très bien relever également de la Fuga, dans une proportion qu'il définit librement, auquel cas il est un guerrier qui privilégie l'esquive à l'affrontement, la discrétion et l'efficacité à la gloire - voire un guerrier de la nuit que nul ne voit jamais. Un grand guerrier, mais au visage à jamais masqué. Au bout du compte, chaque individu définit son propre code d'honneur, élaboré autour d'un axe dominant, et trace sa propre voie.*



celui dont l'Amarax est grand, parvient à une forme de sérénité où l'adversité n'est plus un obstacle sur le chemin de sa destinée.

Actions positives
Actions négatives

+ Vaincre sa peur. S'imposer une discipline permanente pour la dompter toujours.
– *Etre envahi par la peur et se laisser dominer par elle.*

+ Vaincre son adversaire. Déployer tous ses efforts pour en venir à bout et, même exténué, trouver encore des ressources pour le faire plier. Face à un adversaire trop fort, il faut attendre le moment de frapper et le saisir.
– *Se résigner à la défaite. Accepter de se démettre et perdre son âme dans la compromission.*

+ Vaincre les obstacles. Les épreuves ne sont rien, on peut les surmonter et, au besoin, les contourner.
– *S'acharner indéfiniment dans un vain combat.*

Paleo-Nobilis

La voie : « Résurgence de l'antique code des paléo-chevaliers, le Paleo-Nobilis est une voie aride et contraignante qui impose à ceux qui la choisissent de respecter les règles et principes de loyauté, d'humilité et de sacrifice. » Bien sûr, les exigences et prérogatives qui se rattachent à ce code d'honneur peuvent donner lieu à de nombreuses interprétations, et si certains y voient la volonté de renouer avec une grandeur quelque peu hautaine qui privilégie la fonction de protection des sujets en échange de leur soumission, d'autres privilégient une approche plus « paladine » de la vie des preux. La règle Paleo-Nobilis peut servir de principe directeur à des individus dans tous les secteurs des activités humaines, des arts de la guerre à la recherche intellectuelle en passant par la divulgation et la diffusion des informations.

L'accomplissement : L'observation des principes du Paleo-Nobilis, qui peuvent présenter des variantes mais sont en général rattachés aux concepts de probité et de droiture, nécessite à la fois que l'on se dote d'une règle de vie (chasteté, étude, défense de la veuve et de l'orphelin, etc.) et d'une grande quête (délivrance de l'opprimé, recherche de la vérité, etc.).

L'aboutissement : Bien évidemment, le simple fait d'observer les principes qu'il s'est donné remplit de satisfaction l'adepte du Paleo-Nobilis, mais en surmontant les épreuves imposées il voit aussi s'affermir ses convictions. Son Amarax grandit et, avec lui, la confiance qu'il éprouve dans la justesse de son combat et la foi dans ses actes. Et les montagnes se soulèvent…

Actions positives
Actions négatives

+ Protéger les faibles, au péril de sa vie s'il le faut.
– *Supporter la vue d'une injustice criante.*

+ Mépriser les biens matériels et les honneurs.
– *Se laisser séduire par les attraits de la gloire ou être corrompu par l'appât du gain.*

+ Ne jamais perdre de vue sa quête. Elle passe avant tout, mais pas au mépris des règles et des valeurs choisies.
– *Oublier ce qui donne sens à la vie et souffrir des entorses aux préceptes qui la régissent.*

Veritas

La voie : « Le monde a le droit de savoir. » Voilà le mot d'ordre du Code d'honneur Veritas. Ceux qui l'adoptent ont donc pour obligation de dire les faits tels qu'ils sont, de dévoiler et faire connaître la réalité dans son intégralité.

L'accomplissement : Voie exigeante, le Code d'honneur Veritas impose à ses adeptes de traquer la vérité non pas pour se l'approprier, mais au contraire pour la diffuser et la faire connaître. En l'occurrence, l'adepte ne s'impose pas naïvement de dire partout et en toutes circonstances ce qu'il pense. Il peut mentir, dissimuler et même trahir, si la mise en lumière de ce qui est dissimulé l'exige. Car l'objectif, la finalité de cet engagement est de découvrir ce que l'on occulte et escamote, la face cachée des choses. Seul compte, la mise au jour des mensonges, la dénonciation de l'hypocrisie. Pris comme principe directeur dominant, le Code d'honneur Veritas peut être métissé avec un autre code complémentaire.

L'aboutissement : Par la divulgation et la diffusion de la vérité, les « Veritas » accomplissent leur destinée, trouvent une harmonie intérieure et acquièrent des capacités toujours plus grandes dans les domaines particuliers de l'étude, la recherche, l'investigation ou l'analyse, mais aussi selon leur code complémentaire dans l'art de la fuite, du combat ou encore de la symbiose avec la nature. A un niveau élevé, les capacités prédictives des adeptes Veritas peuvent devenir véritablement miraculeuses.

Actions positives
Actions négatives

+ Chercher et dire la vérité, celle que l'on s'ingénie à cacher.
– Se satisfaire de la surface des choses et croire aux certitudes données.

+ Protéger la vérité, quelle que soit la personne qui la porte ou la détient.
– Permettre qu'une vérité soit tue ou disparaisse emportée avec celui qui la détenait.

+ Diffuser la vérité et la porter à la connaissance du plus grand nombre.
– Contribuer d'une manière ou d'une autre à maintenir celée une vérité.

Skatawah

La voie : « L'harmonie de la nature est une perfection qu'il nous faut retrouver… », a dit un paléo-prophète. Les adeptes du Skatawah cherchent, en toutes choses, le rythme secret de la vie et s'efforcent dans chacun de leurs actes d'être en accord avec lui.

L'accomplissement : Celui qui s'engage dans la voie du Skatawah cultive un profond respect pour toutes les formes de vie. Il devine la nature fondamentale des êtres et des éléments et s'insère sans heurt dans les bio-écosystèmes qu'il traverse. Le fait de tuer, de supprimer la vie, n'est pas un tabou absolu. La mort fait partie de la vie et la nature elle-même, par le jeu de la prédation, démontre qu'elle peut avoir une utilité. En revanche, l'adepte du Skatawah ne peut pas tuer de manière aveugle - supprimer cinq vies quand une aurait suffit - et en tout cas jamais sans une raison impérative qui légitime son geste. Une fois la mort donnée, il remercie la vie : il remercie l'animal dont la chair va le nourrir, ou l'ennemi mal intentionné qui est retourné à la paix. Dans un univers où l'avidité de l'homme met partout en danger toutes les formes de vie, le Skatawah trouve difficilement sa place : la surexploitation des ressources ou les armes de destruction massive sont autant d'épines de douleur fichées dans son cœur. Mais la vie existe encore et la compréhension de ses mécanismes est une source d'harmonie.

L'aboutissement : Par l'harmonie qu'elle fait naître dans le cœur de ses adeptes, mais aussi dans leurs rapports avec toutes les formes de vie - grandes ou petites, la voie aride du Skatawah favorise l'épanouissement de l'Amarax. Au fil du temps, ils acquièrent de fabuleux pouvoirs, intimement liés à la structure de la nature : capacité de s'immerger dans la biomasse d'un milieu et de s'y déplacer à grande vitesse, de déceler, percevoir et comprendre toutes les formes de vie - animaux des ordres supérieur et inférieur ou végétaux -, et même de s'approprier et reproduire leurs aptitudes. Les grands initiés du Skatawah, qui en outre perçoivent et décryptent la vibration rémanente des animaux et végétaux morts, peuvent ainsi acquérir la force du paléo-tigre, la vitesse des paléo-reptiles et le mimétisme des paléo phasmes de Terra Prima.

Actions positives
Actions négatives

+ Connaître le milieu ambiant en apprenant son fonctionnement.
– Dédaigner, mépriser ou refuser d'admettre l'ordre naturel de la vie dans un milieu.

+ Aimer et respecter tous les aspects de l'environnement et apprendre à s'insérer dans un milieu sans le perturber.
– Contribuer, d'une manière ou d'une autre, à bouleverser le rythme et l'équilibre d'un environnement.

+ Protéger la vie sous toutes ses formes.
– Menacer la biodiversité ou l'équilibre d'une espèce, par exemple en anéantissant sans discernement ses représentants.

Rayah

La voie : « L'unité est ce lien invisible qui relie entre eux les éléments dispersés du groupe. Et c'est là qu'ils puisent leur force. » Les Rayahs trouvent une forme d'accomplissement personnel dans l'attachement au groupe auquel ils appartiennent, et se fortifient à mesure que celui-ci se renforce.

L'accomplissement : La Rayah est la voie que l'on ne peut suivre seul. En effet, cet engagement suppose que l'on appartienne à un groupe quel qu'il soit, dont la nature et l'importance importent peu, dès lors qu'il est ce lieu unique et précieux que l'adepte ne voudrait pour rien devoir quitter. Les adeptes de la Rayah portent à son plus haut degré leur engagement lorsqu'ils ont su tisser avec les autres membres du groupes des liens invisibles de connivence, d'entente et de complicité. Le groupe auquel ils appartiennent est celui qu'ils se choisissent librement, qu'ils décident de défendre au prix de leur vie s'il le faut et qu'ils savent pouvoir protéger ou aider par leur savoir ou leurs compétences. La primauté du groupe sur l'individu ne doit toutefois pas se faire au détriment de la personnalité puisque, au contraire, le groupe se nourrit et s'enrichit de la diversité et de l'originalité.

L'objectif n'est certainement pas la discipline, mais plutôt une extraordinaire complémentarité fondée sur l'utilisation optimale des capacités de tous les membres, fussent-ils les plus fantasques. La sujétion au groupe n'est en rien subie, mais plutôt le fruit d'un choix librement consenti, accompagné d'une profonde volonté de protéger le groupe.

L'aboutissement : Dans le respect du Code de la Rayah, le groupe devient comme une supra-entité dont la force serait égale à la somme de toutes les forces qui la compose. Le groupe devient comme un corps dont chaque membre est un formidable outil doué d'autonomie, d'intelligence et de créativité. L'action collective de tous les membres transcende toutes les capacités individuelles. A un degré élevé, la communion entre les membres est telle qu'ils peuvent agir dans l'improvisation sans se concerter et néanmoins démontrer une plus grande efficacité encore que des artistes doués produisant un numéro depuis longtemps rôdé.

Actions positives
Actions négatives

+ Etre ouvert aux autres membres du groupe et réceptif à leurs besoins.
– Refuser de s'insérer et rester sourd aux nécessités collectives.

+ Accepter les contraintes de la vie en groupe et se plier aux exigences qu'impose sa survie.
– Privilégier sa sécurité au détriment de celle du groupe et protéger son indépendance et sa solitude.

+ Protéger le groupe et endurer des privations pour lui, au besoin jusqu'au sacrifice suprême
– Abandonner le groupe, voire le trahir.

Âmorh

La voie : Concept mystique qui n'a plus court depuis longtemps dans cet univers, l'Âmorh n'est accessible qu'à quelques initiés qui en comprennent encore le sens. Les prêtres neuroémotionnels sont sans doute les ultimes tenants de ce code tombé dans l'oubli. Amour, paix et compassion sont les maîtres mots de l'Âmorh, un triptyque qui va au-delà du prêche et qui est une exigence de tous les instants.

L'accomplissement : Dans un univers où l'idée même de paix est une aberration, les serviteurs de l'Âmorh doivent avant toute chose retrouver le sens originel de ces mots. Après ce long parcours initiatique, il leur faut ensuite cultiver l'esprit de compassion et mettre en application un pacifisme actif. Ainsi, même sous la pire torture (des Technos, par exemple), l'adepte de l'Âmorh considérera son bourreau comme une victime.

L'aboutissement : Par l'observation des préceptes du Code de l'Âmorh, l'adepte voit son Amarax grandir très vite et se développer ses capacités de résistance et de conviction. A un certain stade, il est même capable de désamorcer, d'un simple regard, la violence autour de lui et de ramener la paix dans le cœur de ceux qui sont soumis aux caprices de la haine.

Actions positives
Actions négatives

+ Œuvrer pour la non-violence et la paix.
– S'emporter, céder à la colère et créer la discorde.

+ Favoriser la paix entre les différentes formes de vie.
– Contribuer à propager la haine et à dresser les différentes races les unes contre les autres.

+ Protéger les faibles, encourager tout un chacun, lutter contre la négation de la vie et aimer s'il le faut même son bourreau.
– Créer le désespoir par une attitude désinvolte et enfoncer les désespérés par négligence.

Le Nécrorêve

Gigantesque complot Techno-Techno d'asservissement de l'humanité, le Nécrorêve désigne aussi l'état de contentement hébété dans lequel il plonge tous ceux qui en subissent les effets.

Ennemis jurés et irréductibles de la vie sous toutes ses formes, les Techno-Technos ne se contentent pas de détruire les éléments bios de l'univers (dévastation des planètes conquises, élimination systématique des espèces animales et végétales dont d'ailleurs plus personne ne se soucie) puisqu'ils mènent une autre forme d'attaque plus systématique et plus insidieuse. Car si leur pouvoir est grand, ce n'est pas encore le pouvoir absolu, et ils doivent toujours composer avec les autres puissances de l'univers - l'Empire, les Maganats ou les Planètes Coloniales. Comme ils ne peuvent pas mettre en œuvre, au su et au vu de tous, une action radicale et définitive, les Techno-Technos appliquent une stratégie simple et efficace : « Le fleuve est trop vaste et trop puissant. Nous ne pouvons maîtriser ou tarir son flux. Mais nous pouvons empoisonner sa source, et ses eaux souillées iront partout répandre leur venin. »

Ainsi, à l'échelle cosmique, ils mènent un plan qui

Songes, cauchemars et Nécrorêve.
Aujourd'hui, c'est sûr, il allait faire le carton de sa vie. Depuis deux heures déjà, Krestoo tenait l'affût, idéalement posté sur un encorbellement de téflo-béton qui le masquait et lui offrait un angle dégagé sur le puits. D'une main redevenue calme, il caressait le métal encore froid de son Poly-Aka 4. Il inspira à fond, heureux d'être là. Une bouffée chargée d'acides et de sulfures montés du puits le fit tousser. 05:57. Plus que trois minutes et son nouveau guidage laser pourrait donner toute sa mesure...
D'un ultime geste mutile, il régla la hausse du viseur…

vise à réduire en esclavage les forces vives de l'univers. Ils avilissent les aspirations humaines, réduisent l'esprit d'aventure et étouffent dans l'œuf la plus petite manifestation de volonté propre. Toute personne tombée sous l'emprise du Nécrorêve n'est plus qu'une créature amorphe, un esquif sans pilote. La manifestation la plus visible et la mieux connue de leur action est l'hypertélé qui désinforme, manipule et maintient tout un chacun dans un état d'abrutissement béat. Mais ils utilisent nombre d'autres armes : les drogues (SPV, Dark Cocalfol), la manipulation et l'oppression. Toutes leurs actions ne visent qu'un but : salir et détruire les idéaux, mais aussi l'espoir et l'amour.

Cela dit, pour être objectif, il faut reconnaître que leurs agissements sournois et démoniaques ne sont que l'expression amplifiée du vaste théâtre auquel contribuent tous les groupes d'intérêt de l'univers. Que ce soit les Maganats, les Coloniaux ou même l'Empire, tous concourent à pérenniser un état de fait qui leur assure pouvoir et domination. Mais, les Techno-Technos sont les seuls à suivre un plan savamment élaboré : le Nécrorêve. Ils ne se contentent pas de tirer parti des faiblesses. Ils les nourrissent, les entretiennent, les flattent et les laissent entraîner l'humanité à sa perte. Ce faisant, les Technos eux-mêmes ne sont que les rouages d'une force noire incommensurable qui les dépassent et les utilisent. En effet, leur puissance colossale plonge directement ses racines au cœur de la Ténèbre. Ils ont des pouvoirs fabuleux mais, en contrepartie, ils doivent oeuvrer contre la vie et contribuer à faire un jour de l'univers un espace vide et froid où règnerait à jamais une nuit infinie.

Le Nécrorêve étend ses tentacules partout où l'Empire affirme son autorité. Bien sûr, il se répand massivement dans tous les niveaux des endocities, mais aucune planète n'est véritablement épargnée. Pas même Planète d'Or, où la cupidité, la rapacité et l'ambition lui font un terreau des plus favorables.

Dès que l'on entre dans son champ d'action, que l'on tombe dans sa toile, les principes les plus fondamentaux sur lesquels reposent nos convictions les plus profondes commencent à vaciller. Le lent travail de sape est commencé. Les résolutions les plus fortes se délitent comme du sable dans le vent. Si l'exposition vient à durer, si l'on ne lutte pas à chaque instant contre son action insidieuse et persistante, la volonté s'amenuise et disparaît. Et l'on pourrait finir, les yeux vagues indéfiniment rivés sur la neige d'un écran vide. La vie serait partie et l'on ne serait plus que des créatures de la Ténèbre.

Lieu d'action du Nécrorêve
Mode d'action du Nécrorêve

Endocity
Drogues synthétiques. Homéoputes Hypertélé. Dénonciation. Pulsions suicidaires. Il est partout et nulle part…
Impact majeur.

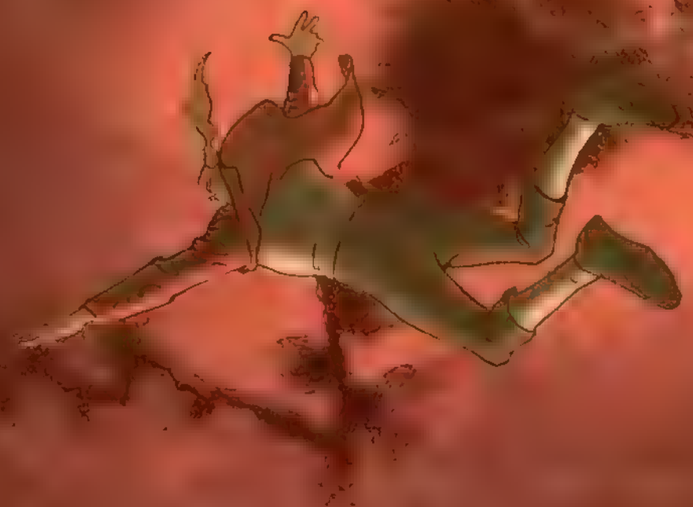
Planète d'Or
Monarchie absolue. Complots permanents…
Impact majeur.

Planètes Coloniales
Théatre politique. Hypertélé…
Impact majeur à moyen.

Univers dans son ensemble
Législations oppressives. Hypertélé. Système de castes…

.. Pieds lourds, épaules voûtées, Wizzo Aston s'approchait du bord. Aujourd'hui, la vie lui paraissait pesante, mais pas plus que la veille, l'avant-veille ou même l'année précédente. Non, simplement, l'effet magnétique qu'exerçait sur lui l'ouverture du puits posée là comme un œil au fond d'un gouffre tourné vers le cosmos était devenu irrésistible… Peut-être que ce vide pourrait remplir son inexistence… Sans même un remords, il fit un dernier pas.
« C'est parti ! », songea Krestoo. Mais comme son premier projectile fracassait la mâchoire du suicidé, il saisit dans sa lunette le regard hanté de Wizzo Aston. Une onde de doute s'empara de son esprit… Il fut le deuxième suicidé recensé ce jour.

La Technologie



« En créant la machine, l'homme touche au divin.
Mais en se servant d'elle, il devient son apôtre,
esclave d'une religion qui causera sa perte. »
–Les Versets de Renovalh, IV.1.

L'Avancée Technologique

« Plus perforantes, plus explosives, les nouvelles têtes creuses protoniques sont enfin disponibles au marché noir ! L'offre du mois : dix chargeurs achetés, une micro-caméra offerte ! Essayez-les sur votre femme : les plus belles explosions seront diffusées sur vos écrans ! »

–Une courte page de publicité.

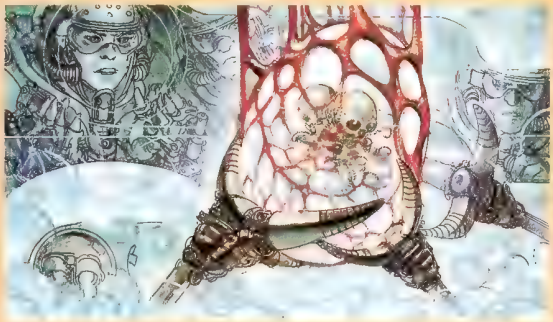
« Omniprésente ! » C'est le qualificatif qui s'impose à l'esprit lorsqu'on songe à la technologie. Et de fait, de partout elle saute aux yeux et semble conquérir jusqu'à la plus petite parcelle de l'espace. Dans les endocities surtout, où elle maintient êtres et choses sous son joug tyrannique, on jurerait qu'elle est la source créatrice d'où tout est issu. Mais aucun monde n'échappe à son expansion méthodique. Partout où l'homme a étendue sa main, la technologie s'est infiltrée et propagée. Même la planète la moins fertile et la moins riche en ressources présente un niveau technologique qui ferait passer l'ère pré-impériale de Terra Prima pour la préhistoire de l'humanité. Car en fait, elle est la marque de l'Empire Humain – sa signature.

Aux sources de la technologie moderne

Sans technologie, les mondes conquis et englobés ne lui appartiendraient pas vraiment. Les planètes les plus primitives, de même que celles sur lesquelles existait déjà une forme ou une autre de technologie, doivent à toute force s'aligner sur les standards techniques de l'Empire bienveillant... Ou entrer en rébellion ouverte et encourir son juste courroux.

L'importance de la technologie dans la vie de l'Empire Humain n'est pas anodine. Bien sûr, il y a l'inclination naturelle et spontanée de l'homme pour la facilité, et donc la mécanisation, mais le lien est ici plus fort et plus profond. Il y a comme une révérence faite à la sainte technologie, une forme de vénération. Car il ne faut pas oublier que la Sainte Eglise Industrielle est le culte officiel de l'Empire et que le miracle technologique est son prophète. La surabondance des biens technologiques lui complaît, et le fait de les utiliser est un geste de dévotion rendu à son égard, un signe d'allégeance.

L'ordre des Techno-Technos a donné la technologie à l'Empire et l'Empire l'en a remercié. Mais les relations entre les deux ont parfois été houleuses. Entre 23124 et 23231, pendant 107 années exactement, elles ont même été franchement orageuses. C'était pendant l'interrègne Techno-Techno. Le gouvernement impérial était en exil et la Sainte Eglise Industrielle s'était crue assez forte pour prendre en mains le destin de l'Empire. Jamais la technologie n'avait été aussi puissante, et d'ailleurs jamais elle ne l'a été autant depuis. Mais jamais également, elle n'avait autant montré son vrai visage. En cette époque de toute puissance Techno, le complot de la Ténèbre étendait partout son noir manteau. La haine qu'elle voue à la vie et aux éléments bios se manifestait par une avalanche de systèmes et dispositifs technologiques, qui loin de libérer l'homme faisaient au contraire tout pour l'asservir. Les applications se multiplaient et avec elles la puissance technique fabuleuse des outils. Plus aucun esprit humain n'était capable d'en comprendre les mécanismes et pourtant chaque journée apportait son lot de nouvelles merveilles.



L'ordre des machines noires étaient en route et la Magnus Dei lui ouvrait la voie.

Avec le retour du couple siamois impérial – Artaran et Marlana – l'emprise technologique reflua. Certes elle restait un atout majeur de l'Empire lui-même, et aucun des grands piliers n'aurait été assez fou pour proposer de la supprimer, mais les sommets vertigineux auxquels elle avait été portée perdirent de leur relief pour s'estomper lentement. L'ordre Techno-Techno traversa une période de disgrâce de quelque deux cents années – bien mince quand on songe qu'il avait amené l'univers tout entier au bord de l'abîme – et comme si les hommes avaient compris la leçon, leur frénésie pour la technologie décrût peu à peu. Il y eut même une courte période de plusieurs dizaines d'années au cours de laquelle, il fut de bon ton de manifester publiquement sa haine pour la technologie et ses excès. Il faut dire aussi que, non contents d'avoir comploté contre l'humanité au profit de la Ténèbre, les Techno-Technos avaient produit de telles quantités d'armes et de machines qu'aucune d'elles n'était véritablement efficace. Mesures et contre-mesures s'annulaient méthodiquement.

Actuellement, tous les grands pôles de pouvoir se sont appropriés une forme ou une autre de technologie, la SEI estimant plus subtil de la laisser ainsi imprégner l'univers entier. En revanche, le niveau technologique moyen n'atteint plus les sommets d'aberration dont furent témoins les contemporains des 107 années de règne Techno.

Développement et innovations

Bien évidemment, c'est toujours la SEI qui est la plus active dans les domaines de la recherche et du développement d'applications. A bord de leurs gigantesques laboratoires-usines, les Techno-Technos poursuivent leur patient travail de décryptage des secrets technologiques livrés par le gardien Ophidat. Intrinsèquement, leur avance sur le reste des chercheurs de l'univers n'est pas si fabuleuse, à la nuance près que, de temps à autre, la compréhension d'un nouveau phénomène leur est donnée et d'un coup un pan entier de connaissances toutes plus extraordinaires les unes que les autres devient accessible. L'ordre Techno-Techno est sur tous les

A ce stade, il est devenu clair – aux yeux des hiérarques Techno-Technos et des dignitaires de l'Empire – qu'efficience et sophistication ne faisaient pas bon ménage. Pour la SEI, un excès de raffinement pouvait même sonner le glas de ses espoirs : une technologie trop pointue, synonyme de désaffection des adeptes et autres fidèles, pouvait à terme devenir caduque. De la même manière, pour l'Empire, laisser la technologie atteindre un niveau de complexité trop grand, c'était prendre le risque de la voir lui échapper. Peu à peu, alors que s'achevait le vingt-quatrième millénaire, la situation sur le chapitre de la technologie est parvenue à un point d'équilibre, qui perdure encore actuellement. La Sainte Eglise Industrielle ne livre pas toutes ses merveilles, mais n'abuse pas non plus de sa situation dominante. En échange, l'Empire consomme la technologie de la SEI, partage certains de ses secrets et tolère sa présence massive à tous les échelons de la société, sans jeter sur elle l'anathème.

fronts technologiques : il explore tous azimuts et crée des machines dans tous les domaines. Cette grande polyvalence ne les conduit toutefois pas à négliger l'essentiel, en l'occurrence l'armement et les transports, autrement dit les plus vastes débouchés. Cela dit, ils ne sont pas seuls sur ce créneau et le gros des efforts de tous les grands piliers de l'Empire portent également dans les spécialités à vocation militaire. Mais les Techno-Technos détiennent, en Ophidat, un atout majeur qui leur permet de se doter du nec plus ultra et d'en faire bénéficier l'Empire. C'est ainsi, par exemple, qu'ils ont intégralement équipé l'univers de Techno-Tunnels, des passages dans la texture de l'espace qui permettent de rejoindre presque instantanément des points qui seraient sinon à jamais séparés. Plus de dix-huit mille de ces passages sont en service. Ce n'est pas véritablement par altruisme que la SEI met ces équipements à la disposition de l'Empire, mais sans eux l'univers ne serait qu'une mosaïque morcelée sur

Gangez et la supra-technologie.
De tous les gardiens de l'univers, Gangez est le seul qui se soit fondu intégralement dans un autre individu. Depuis, le Méta-Baron est Gangez, mais la personnalité du méta-guerrier est si puissante que le gardien en lui passe au second plan. Il dispose donc de secrets et capacités extraordinaires, sans que cela ne modifie en rien sa nature profonde. C'est pour cette raison qu'il peut puiser à volonté dans ses pouvoirs et créer, par exemple, les armes méta-baronniques. En revanche, Bemb a transmis ses secrets à un récipiendaire qui a également reçu une forme de sapience et de conscience élevées.

laquelle nul ne pourrait régner – pas même la Ténèbre. De plus, sachant qu'eux seuls les contrôlent, les Technos disposent d'une arme fantastique, d'un formidable moyen de pression sur l'Empire…

Forts de ces avantages, les Techno-Technos n'ont pas besoin de forcer leurs talents pour rester les maîtres incontestés de la technologie. Mais sur bon nombre de créneaux spécialisés, on aurait grand tort de négliger les autres acteurs.

L'Ekonomat, par exemple, organe discret et d'apparence débonnaire, entretient des cohortes de chercheurs, basés pour la plupart sur Néo-Knox. Contrairement aux Techno-Technos, ils ne disposent pas d'une puissance technologique révélée. Rien ne leur est donné d'emblée. Mais avec Bemb, le gardien de la porte Per-Beod, ils ont en revanche accès à une source de puissance colossale. Certes, ils n'en comprennent pas tous les principes, mais le peu qu'ils savent canaliser leur permet de présenter un arsenal pour le moins impressionnant. C'est ainsi qu'ils se sont dotés des redoutables batteries de défense à faisceaux hypra-dessicants. Ces postes d'artillerie disséminés en chapelet autour de Néo-Knox émettent un cône vibratoire à l'intérieur duquel toutes les molécules d'eau sont instantanément volatilisées en atomes d'hydrogène et d'oxygène. La portée théorique de ces armes est faible – dans l'espace, de quelques centaines de kilomètres en faisceau large à quelques milliers en mode pinceau fin, et en atmosphère une centaine de mètres au maximum – mais cela reste du domaine de la théorie puisque ces armes n'ont encore jamais été utilisées. Cette incongruité est la parfaite illustration des doutes qui habitent Bemb. Il admet la nécessité

Kogano II. C'est une petite planète du système Whak, propriété de la famille des Poly-Romanoff. Sous son ciel bas s'étire à l'infini le décor sinistre des cheminées des giga-usines noyées dans les fumées plombées. Nuit et jour, des navettes de sécurité sillonnent les cieux de leur vol lent et lourd. Au sol, les patrouilles d'Endogardes accompagnées de leurs monstrueux auxiliaires - d'ignobles varans locaux à la gueule dégoulinante - montent une garde vigilante. Au cas improbable où une entité vivante parviendrait à franchir les boucliers positroniques, elles ont ordre de tuer à vue. C'est ici qu'est fabriqué le multicogan des troupes d'élite de l'Empire.

de se protéger, mais il ne verrait pas d'un très bon œil que l'on bouleverse inconsidérément la vie et l'univers. Cela dit, certains vaisseaux de l'Ekonomat sont eux aussi équipés et, si besoin était, il y a fort à parier qu'ils n'hésiteraient pas à en faire usage.

L'ère hyper-industrielle

Parallèlement, grâce aux ressources financières quasi illimitées dont il dispose, l'Ekonomat acquiert systématiquement, pour son usage, les technologies les plus avancées. Ainsi, ses troupes – corsaires et forces régulières – reçoivent en dotation ce qui se fait de mieux en matière de véhicules, de vaisseaux, d'armes, d'équipements divers et autres instruments de détection. Par leur présence massive dans les coins les plus reculés de l'univers, elles contribuent à leur manière à la diffusion de la technologie.

Parmi les grands piliers de l'univers, bon nombre de Maganats se sont spécialisés dans l'industrie et les productions lourdes. C'est sur ces mondes – planètes et systèmes – hyper-industriels que sont produits, par exemple, les armes et équipements de l'Endogarde. Certes, ce ne sont pas eux qui mettent au point les technologies, mais parce qu'ils établissent les procédures et procédés de fabrication et qu'ils gèrent l'approvisionnement en pièces et la maintenance, ils finissent par acquérir une grande maîtrise et une parfaite connaissance de toutes ces machines de mort.

Mais les Maganats ne se contentent pas de produire. Ils consomment également. Grâce à leurs fortunes inépuisables, ils achètent sans compter tout ce que les technologies génériques ou spécialisées peuvent leur offrir. Dans leurs palais dégoulinants d'ors et de machines, ils entassent des merveilles inutiles. Par leur mode de vie frénétique et compulsif, les grandes familles sont de grands vecteurs de propagation de la sainte technologie.

Faute de telles ressources, c'est à une échelle moindre que les Coloniaux concourent à son expansion. Toutefois, lorsqu'ils s'y mettent, ils ne font pas les choses à moitié. Ils sont loin d'avoir une technologie de pointe, mais leur production est pléthorique. La marche triomphale de leur industrialisation est truffée d'exemples de séries colossales d'un même engin produits à des centaines de milliards d'exemplaires. Par exemple, pour assurer la défense de leurs acquis « révolutionnaires », ils ont fabriqué d'invraisemblables quantités de leur fusil d'assaut Poly-Aka 4. Rudimentaire, pour ne pas dire rustique, cette arme a les qualités de ses défauts : aussi peu sophistiquée que possible elle est d'une fiabilité à toute épreuve et quelques fibres de téflo-plastique suffisent à la réparer. La plupart des mondes lointains en ont été inondés, mais tous les rebelles de l'Empire l'apprécient et en ont fait le symbole de leurs luttes.

En marge des grands piliers de l'Empire qui mènent les activités « officielles » de recherche et de production, les Pirates participent activement à faire avancer les sciences et les techniques. Ils disposent de moyens illimités, mais aussi du concours de nombreux mentreks déplombés qui trouvent chez eux refuge et protection. Sans accès à la moindre source occulte, ils déploient des trésors d'ingéniosité pour mettre au point des mécanismes et dispositifs qui contrecarrent la technologie d'inspiration Techno-Techno et luttent ainsi contre le Nécrorêve. Par exemple, ils proposent des prothèses bioniques absolument sûres, non assujetties à la toute puissance de la SEI, ou encore des assemblages mécaniques qui ne risquent pas d'échapper un jour à leur contrôle.

Enfin, toutes les populations dans leur ensemble font une grande consommation de machines et autres gadgets divers. Si personne ne comprend vraiment comment fonctionnent toutes ces merveilles, tous ont pris l'habitude de les utiliser. Pas une journée ne s'écoule sans que quelque mécanique ne supplée aux carences et aux faiblesses humaines. Conforté dans son indolence naturelle, l'homme accueille avec un ravissement exténué tout ce qui contribue à le préserver des corvées, des besognes et de l'effort...

Le voyage intersideral

Les voyages intersidéraux se pratiquent exclusivement grâce à l'hyper-propulsion et à l'utilisation des Tunnels Techno-Technos. En effet, tout voyageur quittant une planète pour aller vers une autre devra rejoindre le tunnel le plus proche. Il fera un « saut » dans l'hyper-espace d'une durée variable, calculée en heures (h) ou en jours (j) de voyage, puis utilisera le tunnel qui le « téléportera » instantanément jusqu'à n'importe quel autre tunnel de l'univers. Il ne restera plus à notre voyageur qu'à effectuer un dernier saut dans l'hyper-espace pour atteindre sa destination finale.

Exemple : si vous partez de la planète Baggdathi, il vous faudra rejoindre le tunnel le plus proche qui se trouve à 3 heures (3h) de saut. Vous pourrez donc par la suite rejoindre n'importe quel autre tunnel interstellaire (t).

Tunnels et portes spatiales

Les tunnels interstellaires

Ils relient toutes les portes à travers un même système, ou d'un système à un autre. Il suffit d'emprunter une porte spatiale pour ressortir de n'importe quelle porte de son système de départ, ou dans n'importe quel système de la même galaxie. Pour franchir une porte d'un tunnel interstellaire, il faut justifier d'une accréditation spéciale qui coûte 200 kublars.

Les Tunnels intergalactiques

Ils fonctionnent exactement de la même manière que les tunnels interstellaires, sauf qu'ils permettent de voyager d'une galaxie à une autre. Le coût de l'accréditation est de 500 Kublars.

Mondes majeurs, mondes mineurs...

Les mondes majeurs

Toute planète et ensemble de planètes situés à un maximum de 5 heures de saut hyper-spatial d'une porte de tunnel.

Exemple : Planète d'Or.

Les mondes mineurs

Toute planète et ensemble de planètes situé à un maximum de 5 jours de saut hyper-spatial d'une porte de tunnel.

Exemple : Planète Del Rey III.

Les mondes lointains

Toute planète et ensemble de planètes situé à plus de 5 jours de saut hyper-spatial d'un porte de tunnel.

Exemple : Planète Marmola.

Les mondes de l'Exofrange

Toute planète et ensemble de planètes situé à l'extérieur de la Frange - frontière de l'Empire.

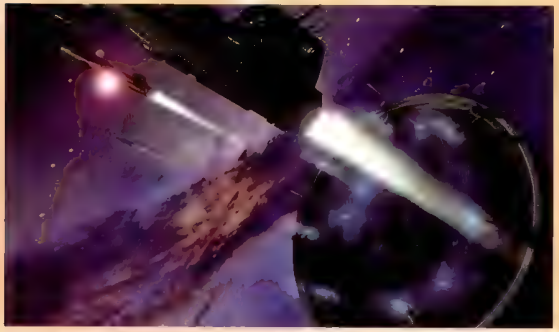
Exemple : Planète Ter 21, secteur 669 de l'Exofrange.

Les mondes des confins

Toute planète et ensemble de planètes situé aux confins de l'univers.

Exemple : Planète Aquaend.

Si vous voulez changer de galaxie, qu'à cela ne tienne, il vous suffit de rejoindre un Tunnel intergalactique (T).



Techno-Tunnels

L'infaillibilité des Techno-Tunnels. D'aucuns seraient tentés de mettre au compte de la vantardise pure et simple les assertions de la SEI selon laquelle ses tunnels interstellaires sont absolument sûrs, arguant en cela de la disparition d'un transport régulier entre et jamais ressorti. Ce fait est effectivement confirmé par le mentrek-comptable de la compagnie de transports. Cela dit, l'explication est toute simple. Les Techno-Tunnels intègrent un dispositif de régulation extrêmement précis qui limite le nombre des vaisseaux simultanément présents dans une même section. Si, pour une raison ou une autre, ce plafond vient à être dépassé, le système interne élimine automatiquement le surplus, dans l'ordre inverse des niveaux d'accréditation. Voilà, ceci explique cela, et c'est finalement plutôt rassurant…

Note : un tunnel interstellaire (t) ne peut conduire qu'à un autre tunnel interstellaire, alors qu'un Tunnel intergalactique (T) peut mener à n'importe quel tunnel, partout dans l'univers. C'est ce qui oblige parfois à emprunter un tunnel interstellaire pour gagner un « carrefour galactique », où se trouvent tous les équipements et les services disponibles à bords de stations orbitales pour les expéditions lointaines - ainsi qu'un Tunnel galactique.

Ainsi, les planètes sont toutes répertoriées en termes de distance, d'heures et de jours de voyage vers les tunnels voisins. Prenons l'exemple de la planète « Démos », répertoriée « 4jt ».

Cela signifie :

– qu'il faut 4 jours de voyage hyperstial pour rejoindre le tunnel interstellaire (t) le plus proche,

– qu'il s'agit donc d'une planète d'un monde mineur, car située à moins de 5 jours d'un tunnel.

Si vous voulez vous rendre de Démos à Baggdathi cela vous prendra 4 jours et 3 heures, et vous coûtera 200 kublars pour passer par un tunnel interstellaire. La liste qui suit présente certaines des planètes les plus connues, mais vous pouvez, sur la base de ce principe de localisation, situer n'importe quel astre connu ou encore à découvrir.

Planète Alix III :
14jt - monde de l'Exofrange, indépendant.

Planète Aquaend :
27jt - monde des confins, carcéral.

Planète Badmech :
4,30ht - monde majeur, Maganat (Kama-Ming).

Planète Barnab :
11jt - monde lointain, semi-indépendant.

Planète Del Rey III :
17jt - monde de l'Exofrange, Coloniaux.

Planète Dreer :
2ht - monde majeur, Maganat industriel.

Planète Gargan IV :
4jt - monde mineur, champignons hallucinogènes.

Planète Garligue :
37jt - monde des confins, éléphantodontes.

Planète Geidig :
7jt - monde lointain, sirène.

Etoile de Guerre :
inconnu...

Planète Laylin :
3hT - monde majeur, Maganat.

Planète Summit :
9jt - monde lointain, Coloniaux.

	Arh et Rah	Baggdathi	Banquise stellaire	Filodendra	Gzagn	Marmola	Nibal	Okhar
Arh et Rah	✘	4jT,3h	4jT,16j	4jT,2j	4jT,7j	4jT,15j	4jT,2j	4jT,3j
Baggdathi	3ht,T,4j	✘	3ht,16j	3ht,2j	3ht,T,7j	3ht,15j	3ht,2j	3ht,3j
Banquise stellaire	16jt,T,4j	16jt,3h	✘	16jt,2j	16j,T,7j	16jt,15j	16jt,2j	16jt,3j
Filodendra	2jt,T,4j	2jt,3h	2jt,16j	✘	2jt,T,7j	2jt,15j	2jt,2j	2jt,3j
Gzagn	7jt,T,4j	7jt,T,3h	7jt,T,16j	7jt,T,2j	✘	7jt,T,15j	7jt,T,2j	7jt,T,3j
Marmola	15jt,T,4j	15jt,3h	15jt,16j	15jt,2j	15jt,T,7j	✘	15jt,2j	15jt,3j
Nibal	2jt,T,4j	2jt,3h	2jt,16j	2jt,2j	2jt,T,7j	2jt,15j	✘	2jt,3j
Okhar	3jt,T,4j	3jt,3h	3jt,16j	3jt,2j	3jt,T,7j	3jt,15j	3jt,2j	✘
Perdita	24jt,T,4j	24jt,3h	24jt,16j	24jt,2j	24jt,T,7j	24jt,15j	24jt,2j	24jt,3j
Planète d'Or	1hT,4j	1ht,3h	1ht,16j	1ht,2j	1hT,7j	1ht,15j	1ht,2j	1ht,3j
Planète-Centrale	1hT,4j	1hT,3h	1hT,16j	1hT,2j	1hT,7j	1hT,15j	1hT,2j	1hT,3j
Planète-Hôpital	2ht,T,4j	2ht,3h	2ht,16j	2ht,2j	2ht,T,7j	2ht,15j	2ht,2j	2ht,3j
Puzzeline	9jt,T,4j	9jt,T,3h	9jt,T,16j	9jt,T,2j	9jt,T,7j	9jt,T,15j	9jt,T,2j	9jt,T,3j
Sec-Hum	4jt,T,4j	4jt,3h	4jt,16j	4jt,2j	4jt,T,7j	4jt,15j	4jt,2j	4jt,3j
Tapis galactiques	21jt,T,4j	21jt,T,3h	21jt,T,16j	21jt,T,2j	21jt,T,7j	21jt,T,15j	21jt,T,2j	21jt,T,3j
Terra Prima	5ht,T,4j	5ht,3h	5ht,16j	5ht,2j	5ht,T,7j	5ht,15j	5ht,2j	5ht,3j

	Perdita	Planète d'Or	Planète-Centrale	Planète-Hôpital	Puzzeline	Sec-Hum	Tapis galactiques	Terra Prima	
Arh et Rah	4jT,24j	4jT,1h	4jT,1h	4jT,2h	4jT,9j	4jT,4j	4jT,21j	4jT,5h	**Arh et Rah**
Baggdathi	3ht,24j	3ht,1h	3ht,T,1h	3ht,2h	3ht,T,9j	3ht,4j	3ht,T,21j	3ht,5h	**Baggdathi**
Banquise stellaire	16jt,24j	16jt,1h	16jt,T,1h	16jt,2h	16jt,T,9j	16jt,4j	16jt,T,21j	16jt,5h	**Banquise stellaire**
Filodendra	2jt,24j	2jt,1h	2jt,T,1h	2jt,2h	2jt,T,9j	2jt,4j	2jt,T,21j	2jt,5h	**Filodendra**
Gzagn	7jt,T,24j	7jt,T,1h	7jt,T,1h	7jt,T,2h	7jt,T,9j	7jt,T,4j	7jt,T,21j	7jt,T,5h	**Gzagn**
Marmola	15jt,24j	15jt,1h	15jt,T,1h	15jt,2h	15jt,T,9j	15jt,4j	15jt,T,21j	15jt,5h	**Marmola**
Nibal	2jt,24j	2jt,1h	2jt,T,1h	2jt,2h	2jt,T,9j	2jt,4j	2jt,T,21j	2jt,5h	**Nibal**
Okhar	3jt,24j	3jt,1h	3jt,T,1h	3jt,2h	3jt,T,9j	3jt,4j	3jt,T,21j	3jt,5h	**Okhar**
Perdita	✘	24jt,1h	24jt,T,1h	24jt,2h	24jt,T,9j	24jt,4j	24jt,T,21j	24jt,5h	**Perdita**
Planète d'Or	1ht,24j	✘	1hT,1h	1ht,2h	1hT,9j	1ht,4j	1hT,21j	1ht,5h	**Planète d'Or**
Planète-Centrale	1hT,24j	1hT,1h	✘	1hT,2h	1hT,9j	1hT,4j	1hT,21j	1hT,5h	**Planète-Centrale**
Planète-Hôpital	2ht,24j	2ht,1h	2ht,T,1h	✘	2ht,T,9j	2ht,4j	2ht,T,21j	2ht,5h	**Planète-Hôpital**
Puzzeline	9jt,T,24j	9jt,T,1h	9jt,T,1h	9jt,T,2h	✘	9jt,T,4j	9jt,T21j	9jt,T,5h	**Puzzeline**
Sec-Hum	4jt,24j	4jt,1h	4jt,T,1h	4jt,2h	4jt,T,9j	✘	4jt,T,21j	4jt,5h	**Sec-Hum**
Tapis galactiques	21jt,T,24j	21jt,T,1h	21jt,T,1h	21jt,T,2h	21jt,T,9j	21jt,T,4j	✘	21jt,T,5h	**Tapis galactiques**
Terra Prima	5ht,24j	5ht,1h	5ht,T,1h	5ht,2h	5ht,T,9j	5ht,4j	5ht,T,21j	✘	**Terra Prima**

Armes & Equipement

« La liberté est au bout du fusil… Et le fusil est au bout de mon bras ! »

–Durrut Bakny, théoricien du mouvement anarco-psychotique et leader historique des 12 journées de novembre sur Terra 1917.

S'il est un domaine dans lequel même le plus oisif des indolents consent à prendre sur lui pour concentrer son attention, c'est bien celui des armes. L'univers entier voue une véritable passion à ces objets de mort et de puissance, non seulement parce qu'ils flattent l'instinct meurtrier toujours vif et ardent chez les humains, mais aussi parce qu'ils servent le Nécrorêve. Directement ou indirectement, la Sainte Eglise Industrielle est de loin le plus gros pourvoyeur de l'univers. Les ventes d'armes concourent donc à élargir son assise financière. Mais en même temps, en confortant les esprits dans une culture de mort, les armes aident la Ténèbre dans sa lutte contre la vie. Cela dit, l'univers n'est pas à un paradoxe près puisque ces mêmes armes par lesquelles se répandent le néant et la destruction sont aussi une clé essentielle de l'affranchissement, de l'autonomie et de la conquête de libertés.

Aussi, qu'il s'agisse de pratiquer le tir sportif sur suicidés ou la chasse aux insoumis sur une planète-paradis d'un Maganat, de se défendre en milieu hostile dans l'espace ou sur une planète pionnière, d'assurer l'ordre dans une endocity ou sur une planète quelconque, de semer le chaos et la confusion dans ces mêmes endroits, ou encore de repousser des créatures étranges, une bande de pirates ou une escouade galacto-barbare dans une zone des confins, les occasions de s'équiper sérieusement ne manquent pas. Et le catalogue est vaste, il n'y a que l'embarras du choix…

Fusils et armes lourdes

Parce qu'elles offrent le meilleur rapport encombrement efficacité, les armes de ce type sont les plus prisées des amateurs et des professionnels de tout l'Empire. Grâce aux nouveaux matériaux synthétiques mis au point par la Sainte Eglise Industrielle – notamment la gamme des plastiques téflo-métallisés – ces armes ont vu leur poids diminuer en proportion inverse de leur létalité. Sachant qu'une seule suffit pour décimer en un instant une foule non protégée, on conclut sans peine qu'aujourd'hui elles ne pèsent presque plus rien. Parallèlement à ces progrès extraordinaires, elles ont aussi été améliorées dans tous les domaines. La force d'impact, tout d'abord, a été considérablement augmentée. Pour les armes à projectiles classiques, l'apparition des munitions intelligentes aux débuts de l'Empire avait déjà fait du moindre tromblon un engin ultra-dévastateur. Aujourd'hui, avec en plus l'optimisation des charges, toutes les armes à feu classiques propulsent à près de 20 000 kilomètres par seconde des projectiles de métaux lourds instables – du tranekkon enrichi le plus souvent – capables de se profiler instantanément en fonction de la résistance opposée au moment de l'impact, pour un effet cinétique maximisé, et selon une trajectoire aléatoire génératrice de dégâts spectaculaires. En bref, le plus petit calibre « de dame » fait un trou comme un kublar-or à l'entrée et comme un tuyère de creuseur lourd à la sortie…

Mais ce n'est pas tout, car la portée des projectiles a elle aussi considérablement progressé. Elle peut aller aujourd'hui jusqu'à plusieurs dizaines de kilomètres sous gravité standard, si bien qu'un homme servant une ou plusieurs armes peut à lui seul appuyer une opération tactique d'infanterie légère. Bien sûr, les protections des hommes au combat ont elles aussi été améliorées, mais l'avantage reste de loin aux armes d'attaque, si bien

que deux multicogans montés par exemple sur un antique véhicule à effet de sol, et couplés avec une conduite automatique pour une plus grande efficacité, peuvent lui conférer la puissance de feu d'un blindé classique. Et si l'on ajoute à cela les nombreuses options existantes – visées nocturnes, guidage laser, acquisition automatique des cibles, pour ne citer que les plus courantes – la gamme des possibles paraît soudain presque infinie.

Enfin, au chapitre des perfectionnements, il faut signaler l'élargissement considérable de l'éventail des munitions. Aux versions classiques, il faut en effet ajouter l'énergie plasma aux redoutables effets destructeurs – idéale pour « balayer » devant soi - l'énergie laser dont les rayons brûlent, calcinent et incinèrent, l'énergie électromagnétique – des armes de type Gauss - qui perturbe l'équilibre électro-neurologique des créatures vivantes et la stabilité électrostatique des appareils et dispositifs électroniques, et l'énergie sonique dont les stridences mettent à mal la cohésion atomique des éléments visés.

Multicogan

Dernier né des manufactures d'armement officielles de l'Empire, le multicogan équipe les troupes de l'Endogarde depuis un certain temps déjà. Arme effrayante s'il en est, il constitue en quelque sorte la synthèse ultime de toutes les formes antérieures d'armes lourdes individuelles. En effet, il combine l'effet impactant des munitions traditionnelles à tous les autres types d'action énergétique : plasma, laser, Gauss et même sonique. Destiné à toutes les formes de combats, il convient parfaitement à l'infanterie puisqu'il inclut une vibro-baïonnette pour le corps à corps et une option lance-roquettes qui rend désormais inutiles les mortiers encombrants. Conçu, dessiné et mis au point par les bureaux d'étude de la Sainte Eglise Industrielle, le multicogan est fabriqué sur la planète industrielle Kogano II, du système Whak, propriété du Maganat familial des Poly-Romanoff. Malgré une production relativement élevé, cette arme reste rare car sa commercialisation est étroitement surveillée. Coté environ 3 400 kublars au prix sortie usine, sa cote au marché noir atteint des sommets, mais en posséder un sans justification expose à une exécution sans sommation.

Caractéristiques techniques : D'une longueur de 92 centimètres – hors vibro-baïonnette – le multicogan ne pèse que 376 grammes sans munitions. Une charge énergétique – pour 150 décharges plasma, laser, sonique ou Gauss – rajoute 127 grammes à l'ensemble. En revanche, les munitions classiques pèsent beaucoup plus lourd. Un chargeur de 120 cartouches – calibre .753 – varie de 653 à 892 grammes selon le métal utilisé. L'éventail des grenades et roquettes utilisables est très large, mais leur poids moyen est de l'ordre de 700 grammes. Toutes les munitions traditionnelles prévues pour le multicogan existent en version « dum-dum ». Leur effet est absolument dévastateur. La cadence de tir est de 1 200 coups par minute en mode rafale. L'alimentation de l'arme nécessite donc une grande rapidité. Un sélecteur permet de passer du mode rafale au mode coup par coup, mais aussi aux autres modes énergétiques. Lorsqu'un type d'alimentation est vide, il passe automatiquement à l'autre. Enfin, un équilibrage à l'épiphyte de l'arme annule totalement l'effet de recul, quel que soit le calibre utilisé.

Prix : 3 400 kublars dans le commerce officiel. Une fortune au marché noir.

Disponibilité : Minimale. Cet article est normalement indisponible et sa détention non autorisée est punie de mort sans sommation.

Fiabilité : Aucune panne d'aucune sorte n'a jamais été signalée.

Cogan 45

Bien plus rustique que le multicogan, le cogan 45 est aussi bien plus largement présent sur le marché des armes. C'est le choix limité des minutions qui en fait une arme moins sophistiquée – et moins efficace. En effet, si à une certaine époque les décharges énergétiques – de plasma en l'occurrence – avaient semblé constituer un progrès, il est néanmoins apparu que chaque type d'impact pouvait offrir un avantage selon la situation. En bref, le cogan 45 est parfait pour une utilisation donnée, mais il montre ses limites dans tous les autres cas de figure. Cela dit, il n'est pas très bon de se retrouver dans l'axe d'une traînée de plasma. La chair humaine ressort rarement gagnante de ce genre de rencontre... Malgré cette insuffisance, le cogan 45 fait la joie de bien des compagnies de mercenaires, bandes de pirates, troupes régulières de Planètes Coloniales et autres ligues d'anarco-psychotiques motivés.

Caractéristiques techniques : D'une longueur hors tout de 107 centimètres, le cogan 45 pèse 1 352 grammes, hors recharges énergétiques. D'aspect relativement différent du multicogan, il laisse néanmoins deviner ce que deviendra l'arme lorsqu'elle aura intégré toutes les fonctionnalités qui feront d'elle la plus puisante de tout l'univers. Chaque recharge a une autonomie de 100 décharges, mais trois recharges peuvent être pré-chargées en amont du point d'éjection. Leur remplacement prend deux à trois secondes.

L'équilibrage à l'épiphyte. Cette opération extrêmement délicate consiste à introduire une ou plusieurs molécules de la précieuse substance dans les armes pour diminuer, voire supprimer certains effets tels que le poids ou les mouvements parasites de recul ou de tremblements. Déterminer la quantité optimale d'épiphyte ainsi que son positionnement nécessite des calculs que seuls quelques rares mentreks hyper-spécialisés sont à même d'effectuer. La moindre erreur peut rendre l'arme inutilisable - obstinément pointée vers le bas ou vers le haut – ou la propulser dans les airs, dépourvue de tout poids...

Prix : Vendu au prix de 1 200 kublars dans les circuits officiels, le Cogan 45 est proposé sur les marchés parallèles à des prix variables selon l'état.

Disponibilité : Maximale. Produit en quantités énormes, il a été largement diffusé dans tous les coins de l'Empire. Sa détention est bien sûr réglementée.

Fiabilité : D'une fiabilité excellente dans l'ensemble, le cogan 45 peut connaître certains problèmes de dispersion des charges énergetiques, notamment en environnement humide.

Cogan 78

Modèle intermédiaire entre le cogan 45 et le multicogan, le cogan 78 corrige certaines faiblesses du modèle qu'il remplace, notamment en renouant avec les munitions classiques à l'impact surpuissant. Toutefois, contrairement au multicogan dont les différents modes d'utilisation sont parfaitement intégrés, le cogan 78 est loin d'être véritablement polyvalent. Certes, il accepte les charges à projectiles classiques et les charges énergétiques, mais il ne passe pas automatiquement d'un mode à l'autre, et en manuel l'opération prend une dizaine de secondes. Outre cette carence, le choix des calibres est limité – il ne permet par exemple pas de tirer roquettes et grenades – et sa consommation en mode énergétique est énorme : 50 décharges laser seulement pour une recharge.

Caractéristiques techniques : Avec un poids de 1 245 grammes pour un mètre tout rond, le cogan 78 améliore certes le cogan 45, mais reste loin de la perfection qu'atteindra ensuite son successeur. Pour les munitions classiques, son chargeur de 100 cartouches – calibre .753 – lui assure une bonne autonomie, d'autant qu'en mode rafale il ne permet que des séquences de trois tirs. Faute d'un équilibrage à l'épiphyte, il présente un fort recul qui rend son utilisation pénible à la longue. En mode énergétique, ses performances sont comparables à celles du cogan 45.

Prix : Depuis la mise en production du multicogan, la fabrication du cogan 78 a été arrêtée – ce qui n'est pas le cas de celle du cogan 45. Il n'est donc plus vendu dans les circuits officiels. N'étant pas encore devenu une rareté, sa cote au marché noir reste moyenne et on en trouve en bon état aux alentours de 2 000 kublars.

Disponibilité : En tant que modèle intermédiaire, il n'a pas été produit pendant une longue période. Les volumes disponibles ne sont donc pas considérables. Dans le même temps, comme il n'a pas bonne presse, on ne se l'arrache pas et on le trouve encore facilement.

Fiabilité : Son faible niveau de sophistication lui garantit une fiabilité d'utilisation exceptionnelle.

Fusil Imbunche 1K8

L'Imbunche 1K8 est l'arme des hommes forts… En effet son maniement nécessite une vigueur hors du commun. Mais s'il faut de la poigne pour le manipuler, les résultats sont à la hauteur. Selon les projectiles utilisés, l'Imbunche 1K8 peut théoriquement venir à bout de tous les blindages, à l'exception bien sûr du netranekkon blan.. Malgré son encombrement, c'est l'arme robuste et fiable qui donne toujours satisfaction et fait souvent pencher la balance dans la discussion…

Caractéristiques techniques : De la crosse au museau, le célebre Imbunche 1K8 mesure 135 centimètres et pèse 5 241 grammes à vide… Et comme il est doté de trois canons interchangeables de calibres différents, il comprend trois magasins. Pour un chargeur de 600 cartouches, le poids est respectivement de 1 153 grammes pour le petit calibre .753, 1 546 grammes pour le calibre intermédiaire .951, et 2 268 grammes pour le monstrueux calibre 19. Pour ce dernier, il existe même des charges au tranekkon enrichi, dont l'effet est au moins comparable à celui d'un petit missile balistique… Au total, il faut donc compter sur un bagage d'une dizaine de kilos. Fort heureusement, l'arme est équilibré à l'épiphyte, faute de quoi il ne serait pas humainement possible de la manipuler. Un double sélecteur sur la crosse permet de passer d'un calibre à l'autre et du mode rafale au mode coup par coup. Il est théoriquement possible de faire feu simultanément avec les trois canons. Certains se vantent d'utiliser les trois calibres simultanément en mode rafale, mais aucun témoin n'a jamais confirmé ces assertions…

Prix : Au prix catalogue, l'Imbunche 1K8 est proposé au même prix que le multicogan – 3 400 kublars – mais les délais d'attente sont beaucoup plus long. Arme de petite série, elle n'est que très rarement vendue. Au marché noir, sa cote atteint des sommets proprement inimaginables. Nombre de pirates, chefs de guerres et autres ont souvent annoncé qu'ils étaient preneurs jusqu'à 10 000 kublars et plus l'unité. .

Disponibilité : Minimale. Cet article est normalement indisponible et sa détention non autorisée est punie de mort sans sommation. Seul un desperado peut envisager de s'en doter.

Fiabilité : Aucune panne d'aucune sorte n'a jamais été signalée.

Ces cordes qui sifflent sur nos têtes…

Fruit d'un croisement génétique audacieux entre la liane d'Agola et le paléo-naja, la corde de Nuv-Rohp - petite planète du sous-système Givem - combine les qualités de la corde classique en fibres de téflo-chanvre - très haute résistance à la traction, imputrescibilité absolue - aux aptitudes spécifiques de tension et de déplacement - reptations silencieuses, accélérations foudroyantes, bonds prodgieux - du gigantesque serpent. Pour acquérir cette merveille, il ne suffit pas de l'acheter, puisqu'un lien particulier doit s'établir entre la corde et son propriétaire - il doit la charmer…

Bazooka sonique ou Sonique lourd

Issue de la technologie civile, cette arme énergétique puissamment destructrice émet des trains d'ondes précisément focalisés qui attaquent la cohésion atomique des corps solides. A l'origine, on s'en servait dans les exploitations minières, en remplacement des explosifs, mais le génie créateur de l'homme lui a rapidement trouvé d'autres applications. Depuis, le bazooka sonique figure dans le paquetage standard de toutes les unités d'infanterie.

Inopérant dans les zones extra atmosphérique, il fait en revanche des ravages en milieux pressurisés. Les malheureux sans protection pris dans le champ d'un sonique voient rapidement leur cerveau éclater, sans aucune chance d'en réchapper. De même, sans contre-mesure, aucun blindage n'y résiste. Un analyseur spectrométrique recherche la fréquence optimale sur laquelle s'accorder pour briser la structure interne des matériaux.

Caractéristiques techniques : Avec une taille de 150 centimètres pour un poids de 7 256 grammes – 9 198 avec le trépied, le bazooka sonique est quelque peu encombrant. Cela dit, il ne s'agit pas d'une arme individuelle, mais plutôt d'une arme d'appui, utile au sein d'une section. Dans l'Empire, on compte généralement un sonique pour dix combattants. Puissant et efficace, le sonique est aussi extrêmement gourmand, puisqu'une charge énergétique suffit tout juste pour dix décharges.
Prix : Vendu dans les circuits officiel au prix de 2 600 kublars, il coûte beaucoup plus cher au marché noir. C'est une arme rare et recherchée.
Disponibilité : Minimale. Cette arme est interdite à la vente aux civils. Bon nombre de milices locales en sont toutefois équipées. On trouve aussi assez fréquemment des versions civiles – utilisées par exemple dans l'industrie – détournées de leur vocation première pour un usage guerrier.
Fiabilité : Fruit d'une technologie depuis longtemps éprouvée, le bazooka sonique est absolument fiable.

Désintégrateur 48

Arme de dotation du corps des Bossus, la garde privée du Prez dans les endocities, le désintégrateur 48 est l'arme individuelle la plus effroyable en circulation dans l'Empire. Basée sur une technologie secrète de la Sainte Eglise Industrielle, elle ne sort pas du giron Techno-Techno puisqu'elle est exclusivement destinée à ses pires nervis. Même si les Bossus s'en servent volontiers pour mater les foules, on peut difficilement la considérer comme une arme anti-émeutes.

En effet, loin de disperser les émeutiers, elle les annihile purement et simplement et ne laisse qu'un tas de cadavres fumants…

Caractéristiques techniques : Massif et compact, cette arme énergétique – d'une longueur de 90 centimètres hors tout, pour un poids de 1 268 grammes sans la charge énergétique – tire de longs rayons hautement mortels. Les malheureux organismes vivants pris dans le faisceau subissent une élévation drastique de leur température interne. Les fluides vitaux entrent en ébullition et les organes et tissus explosent littéralement.
Prix : Le désintégrateur 48 n'est absolument pas disponible à la vente. De rares exemplaires récupérés sur des bossus peuvent être trouvés au marché noir, mais à des prix exhorbitants.
Disponibilité : Minimale. Outre le risque d'une exécution immédiate, se procurer un désintégrateur 48, c'est aussi courir celui d'être transformé en bossu…
Fiabilité : Comme peuvent en juger les malheureuses populations des endocities, le désintégrateur 48 est une arme on ne peut plus fiable, qui ne tombe jamais en panne.

Fusil Muira 2K

A l'origine, le muira 2K était une arme assez anodine dévolues aux unités anti-émeutes des endocities, comme des mondes aux populations chahuteuses. Un canon court – d'un calibre certes hors du commun – mais aucune sophistication technologique particulière. Utilisé pour propulser des cartouches de gaz – lacrymogènes, hilarants, neuro paralysants – le muira 2K développe une poussée hallucinante : sous gravité standard, il balance une cartouche de quelques 350 grammes jusqu'à 12 kilomètres de distance. En tir tendu, les dégâts sont considérables. Plusieurs rapports d'unités de robfliks font état d'humains littéralement perforés par des grenades. Et c'est cette puissance extraordinaire qui lui a valu une deuxième jeunesse.

En effet, d'aucuns – pirates, anarco-psychotiques et autres « déviants » – ont commencé à fabriquer artisanalement des petits obus calibrés pour le muira 2K, mais aussi des charges dum-dum ou des cartouches à grenailles monstrueusement dévastatrices. Dès le début de la vogue du muira 2K « restylé », tous les stocks officiels ont été pillés. Sa petite taille en fait l'arme idéal pour le combat urbain, mais les autorités classent automatiquement ceux qui en détiennent un dans la catégorie des individus à éliminer sans sommations…

Great balls of fire ! Pour accroître leurs forces et énergies vitales au moment de l'assaut, les mercenaires chevronnés utilisent un petit dispositif depuis longtemps éprouvé. Vendu au prix moyen de 45 kublars, le « Gonado-Energizer » se place sur le périnée, point d'équilibre des courants Yin et Yang et des pôles de latéralité. Activé, il émet à une fréquence variable déterminée en fonction des paramètres de chaque individu, des impulsions infra-vibratoires qui maximisent la concentration des énergies. L'ardeur au combat s'en trouve fantastiquement décuplée, mais - petit effet secondaire - les appétits et autres fonctions érectiles sont eux aussi exacerbés.

Multicanon

Fusil Imbuncbre 1K8

Caractéristiques techniques : Tout juste 42 centimètres du mufle au bout de la crosse, mais le muira 2K pèse tout de même ses 758 grammes. Son poids chargé varie selon les munitions utilisées. Son inconvénient majeur pourrait être le fait qu'il faut le recharger tous les huit tirs, mais le calme assourdissant qui tombe après le feu infernal laisse en général un petit répit pour procéder à l'opération. Il faut aussi signaler que son monstrueux recul oblige à une utilisation à deux mains et qu'en outre mieux vaut avoir les poignets solides. A l'origine l'arme était destinée aux unités de robfliks...

Prix : Le muira 2K n'est plus vendu dans les circuits officiels, mais on le trouve facilement sur les marchés parallèles. Son prix, variable selon l'état et les munitions fournies, s'établit en général aux alentours de 1 000 kublars.

Disponibilité : Maximale au marché noir.

Fiabilité : A la sortie usine, cette arme extrêmement simple est parfaitement fiable. Toutefois, compte tenu des très nombreuses expérimentations, la fiabilité du muira 2K dépend de la qualité des « bricolages » effectués.

Fusil Gauss

Arme exclusivement énergétique, le fusil Gauss émet un faisceau électromagnétique qui produit un double effet : il perturbe le fonctionnement des appareils et systèmes électroniques et paralyse le système neurologique des organismes vivants.

Conçu à l'origine comme une arme anti-émeutes, le fusil Gauss a peu à peu trouvé d'autres types d'applications – et notamment le brouillage. Certes, la parade est simple, puisqu'une sphère ou un champ isolants suffisent pour s'en protéger, mais ces dispositifs sont extrêmement gourmands en énergie et une seconde d'inattention suffit...

Caractéristiques techniques : Le fusil Gauss est relativement encombrant. Sa longueur n'est que de 88 centimètres pour un poids de 968 grammes – hors charges énergétiques, mais le générateur placé au-dessus de la crosse est tout sauf discret. Chaque charge énergétique permet une autonomie de 25 tirs. La puissance de la décharge est fixe, mais le vecteur de diffusion du faisceau peut être réglé. En mode « pinceau fin », sa portée dépasse les 100 mètres. En revanche, avec l'ouverture maximale, l'efficacité du fusil Gauss n'excède pas les trois mètres.

Prix : Dans les circuits officiels, le fusil Gauss est vendu au prix unitaire de 750 kublars. Au

marché noir, son prix varie selon l'état, mais ce n'est pas un article rare.
Disponibilité : Minimale. Cet article est soumis à restriction, mais les circuits parallèles en ont absorbé d'énormes quantités.
Fiabilité : Arme extrêmement fiable dont le réglage délicat nécessite toutefois un soin méticuleux.

Fusil Laser

Comparable dans son principe de fonctionnement au cogan 45, le fusil laser est une arme énergétique qui a une action carbonisante. L'action destructrice du laser étant un peu moins polyvalente que celle du plasma, et sa consommation énergétique un peu plus forte, le fusil laser est souvent considéré comme le parent pauvre du cogan 45. Cela dit, il est extrêmement efficace et quantités de forces regulières et autres bandes moins officielles en ont fait leur arme standard.

Caractéristiques techniques : Le fusil laser mesure un mètre tout rond pour 996 grammes, hors recharges énergétiques. Une recharge énergétique permet 75 tirs. La taille du pinceau laser est réglable, et la portée varie en fonction du réglage. Avec la focalisation la plus fine, l'arme est efficace jusqu'à 5 000 mètres, ce qui en fait une redoutable machine de guerre pour les tireurs d'élite et les tireurs embusqués, d'autant qu'elle est parfaitement silencieuse et capable d'infliger également des dégâts matériels à tout élément susceptible de fondre.
Prix : Sur le marché officiel, le fusil laser vaut 1 100 kublars. Au marché noir, il se négocie assez facilement car il y a toujours des amateurs
Disponibilité : Minimale. Son port est réglementé. Mais c'est probablement l'arme la plus répandue dans l'univers, tant au sein des unités militaires que des populations civiles.
Fiabilité : Globalement fiable, le fusil laser exige un entretien régulier. Sabotage ou négligence, des séries défectueuses ont été signalées.

Fusil d'assaut Poly-Aka 4

Arme des damnés de l'univers par excellence, le Poly-Aka 4 est en quelque sorte la marque de fabrique des usines d'armement Troglosocialiks. Simple – il est totalement dénué du moindre raffinement – mais efficace, ce fusil d'assaut survit à toutes les épreuves et convient à merveille aux actions de guérilla dans tous les milieux. Au chapitre des points forts, il faut aussi vanter sa fiabilité et la facilité avec laquelle on peut le réparer. Les troupes

déguenillées de certaines zones reculées exhibent des échantillons entièrement rafistolés, dont la puissance de feu est restée intacte. Pour établir un parallèle avec les modèles « classiques » de l'Empire, on peut le comparer au cogan 78 pour ses fonctions polyvalentes. En effet, le Poly-Aka 4 est une arme à la fois énergétique et à munitions classiques.

Caractéristiques techniques : D'une taille moyenne – 89 centimètres, le Poly-Aka 4 affiche également un poids moyen – 874 grammes hors munitions. En mode énergétique, il tire de longues traînées de plasma, dont le spectre et la portée ne peuvent pas être réglés. Une recharge permet 60 tirs. Parallèlement, il tire des projectiles classiques d'un calibre unique, extrêmement proche du .753 mais pas tout à fait identique. Le cas échéant, une légère modification de la culasse permet d'utiliser les deux types. En version standard, les chargeurs comprennent 100 cartouches, mais les versions « customisées » abondent. De nombreux témoignages font état de chargeurs de 1 000 cartouches et plus. Il faut dire que, contrairement au cogan 78, le Poly Aka 4 est utilisable en mode rafale intégral. Le staccato endiablé de son percuteur est connu dans tout l'Empire. Bien évidemment, cette arme n'est pas équilibré à l'épiphyte et son utilisation en mode rafale est particulièrement éprouvante.

Fusil d'assaut Poly-Aka 4

Prix : Le Poly-Aka 4 se négocie aux alentours de 350 kublars. Sur certaines mondes, on le donne « gratuitement » à chaque citoyen.

Disponibilité : Maximale. Fabriqué à des centaines de milliards d'exemplaires sur les Planètes Coloniales, le Poly-Aka 4 est l'arme la moins difficile à trouver de l'univers.

Fiabilité : Compte tenu de sa grande simplicité, le Poly-Aka 4 est tout à fait fiable dans l'ensemble. Toutefois, en raison de problèmes d'approvisionnement en matières premières, certains lots présentent des faiblesses.

Pétards, détonants et explosifs...

Aujourd'hui comme hier, les explosifs restent un outil majeur de l'art de la guerre. Dans les combats d'artillerie lourde, les charges balistiques explosives sont toujours utilisées, y compris dans le vide interstellaire. Au moment de l'impact, l'effet y est plus silencieux, mais le choc est tout aussi efficace. Au sol et dans les combats d'infanterie, les munitions explosives et autres roquettes et grenades gardent la vedette. Et même dans l'action secrète – sabotage, ménage ou terrorisme de propagande, les explosifs trouvent à être employés judicieusement.

Sur le plan de l'efficacité, c'est un domaine dans lequel de nombreuses avancées ont été enregistrées. Le pouvoir détonant des matériaux a été décuplé, de nouvelles matières explosives ont été découvertes, et des combinaisons de plus en plus sophistiquées ont été élaborées. Aujourd'hui, une mini-bombe Oko pas plus grosse qu'un ongle a une capacité de destruction équivalent à plusieurs paleo-Hiroshima.

Cela dit, les explosifs sont une spécialité sur laquelle tous les grands groupes de l'Empire exercent une surveillance particulièrement étroite. Dans l'ensemble, les explosifs les plus répandus sont certes plus efficaces que par le passé, mais la gamme des produits accessibles restent extrêmement étroite.

Les deux grandes familles d'explosifs parmi les plus utilisés confirment l'appartenance de ceux qui les emploient à une branche ou une autre de l'Empire. En effet, comme en atteste la signature chimique qu'ils laissent, la gamme des produits à base de téflodynamite dénote une origine au sein de l'Empire, de l'Économat ou des Maganats, tandis que les explosifs de type polysentex proviennent à coup sûr d'un monde de la Confédération des Planètes Coloniales. Pour sa part, la Sainte Église Industrielle détient des explosifs surpuissants qu'elle utilise avec parcimonie et sur lesquels elle maintient un secret absolu. Unique entorse à cette règle, les bombes Oko qu'elle a données à l'Empire en gage de fidélité...

Dans le secret de ses laboratoires-usines, la SEI met pourtant au point des bombes monstrueuses aux effets ésérants, tels que les « mines negatives », des engins apparemment aussi anodins que des débris rocheux dérivant dans l'espace, mais qui contiennent en fait une charge d'anti-matière. Lorsqu'elles sont déclenchées – par contact ou toute autre de détonateur classique – elles libèrent une certaine quantité d'anti-matière qui absorbe instantanément une quantité égale de matière. Si c'est un vaisseau qui heurte une mine, un trou béant apparaît dans la coque, sans même la plus petite déflagration. Des mines antipersonnel du même type auraient également été fabriquées.

Dans le même ordre d'idées, la SEI a aussi mis au point la « ventouse rémora », un procédé de plasturgie génétique qui permet d'apposer de manière absolument définitive un engin sur une surface. La ventouse analyse la matière au contact, la reconnaît et se fond en elle en réponse à la pulsion symbiotique insérée au niveau chromosomique dans ses atomes.

Associée à une bombe Oko, par exemple, la ventouse rémora est une arme imparable. Se trouver à bord d'un vaisseau sur lequel une Oko rémora vient d'être placée n'est pas une situation facile.

Enfin, pour conclure sur les explosifs, il faut signaler que la Sainte Église Industrielle poursuit ses recherches sur les bombes de type Tri-H, en infraction totale avec les engagements pris par l'Empire devant la Confédération des Univers parallèles. Il semblerait même qu'elle poursuive leur production et maintienne un stock dans un lieu tenu secret.

Armes de poing

Techniquement, les armes de poing ont bénéficié des mêmes progrès que les armes lourdes. Les munitions, les matériaux utilisés ou les sources énergétiques ont tous été améliorés.

Question puissance et précision, les armes de poing restent inférieures aux armes lourdes, mais leur encombrement moindre et leur simplicité d'utilisation en font le complément idéal d'un armement plus conséquent. Bon nombre de ces armes sont des versions raccourcies de modèles lourds.

C'est le cas notamment du laser de poing ou du cogan de poing – une arme rare fabriquée en petite quantité pour honorer les officiers de l'Endogarde.

Supra-pistol

Arme énergétique extrêmement puissante, le supra-pistol tire avec précision des traits de plasma jusqu'à 50 mètres. A bout portant et jusqu'à une vingtaine de mètres, ses tirs sont mortels à tous les coups.

C'est l'arme de dotation de la plupart des officiers et sous-officiers des forces armées constituées de l'Empire. La grande capacité de la recharge énergétique – 100 tirs – en fait un soutien véritablement fiable au combat.

Caractéristiques techniques : Grâce aux matériaux de pointe utilisés pour sa fabrication, le supra-pistol ne pèse que 254 grammes à vide pour 23 centimètres de long. Extrêmement maniable et discret, il se dissimule aisément sans provoquer la moindre gêne. La recharge standard – disponible absolument partout dans l'Empire – n'ajoute que 110 grammes au poids de l'arme, pour une autonomie non négligeable. Elle s'insère dans la crosse.
Prix : Le supra-pistol est vendu au prix usine de 350 kublars. Au marché noir, on le trouve très facilement à des prix variables selon l'état.
Disponibilité : Maximale. Son port est réglementé, mais sa discrétion permet de l'emporter partout avec soi sans grand risque.
Fiabilité : Le fonctionnement du supra-pistol est absolument fiable, mais il semblerait que les séjours prolongés en milieu humide entraînent une perte de charge.

Viper-pistol

Fabriqué par la Viper Arms Corporation – une émanation du Maganat des Poly-Romanoff, le viper-pistol est le pendant civil du supra-pistol. Malgré une capacité moindre de la recharge, ses caractéristiques d'arme énergétique sont sensiblement comparables à celles du supra-pistol.

Toutefois, pour justifier de sa vocation civile, le viper-pistol comporte un mode de fonctionnement non lésionnel, c'est-à-dire qu'il inflige uniquement un étourdissement ou une perte de conscience aux individus visés.

Caractéristiques techniques : D'une longueur de 25 centimètres et d'un poids de 350 grammes à vide, le viper-pistol a une capacité de 50 tirs avec une seule recharge. Il utilise la recharge standard, qui se loge dans la crosse.
Prix : Arme officielle des marchés civils, le viper-pistol est vendu partout au prix de 500 kublars. Son port est réglementé et mieux vaut avoir des papiers en règle pour l'acquérir officiellement. Si tel n'est pas le cas, on le trouve au marché noir à des prix variables selon l'état.
Disponibilité : Optimale.
Fiabilité : Aucun problème n'a jamais été signalé.

Pistolet de défense

Plutôt qu'un modèle précis, l'appellation « pistolet de défense » désigne un ensemble de modèles qui ont pour caractéristiques communes leur encombrement réduit et leur faible autonomie.

Armes de type laser, les pistolets de défense permettent cinq tirs. Pas grand chose en somme, mais c'est une arme qui a essentiellement une fonction d'appoint.

Par exemple, elle a tout naturellement sa place discrètement accrochée sous le siège pilote d'un petit vaisseau, glissée dans la doublure d'un vaste manteau ou encore dissimulée dans une manche ou un étui à la cheville.

Caractéristiques techniques : Petits gabarits par excellence, les plus gros pistolets de défense atteignent tout juste les dix centimètres, pour un poids légèrement supérieur à 180 grammes, tandis que le plus petit modèle jamais produit ne mesure que 4,78 centimètres, pour un poids de 78 grammes – hors recharge.
Prix : Le prix varie selon le modèle et la qualité, mais il s'établit en moyenne aux alentours de 300 kublars.
Disponibilité : Optimale.
Fiabilité : Cette technologie largement éprouvée est parfaitement sûre.

Cotillons, virus et bactéries...
Pour conclure une visite réussie dans une endocity, n'oubliez pas de ramener à vos ennemis le fameux virus de Mérope ou, mieux encore, le tout nouveau virus Biophage 13X, le dernier né de la Biotech Inc. Plus. Immédiatement mortelles, ces merveilles de la technologie génétique procureront une agonie atroce et explosive. Précaution utile : pensez à vous munir de lait d'éléphantodonte de Garligue, d'Amourine ou mieux, d'un cloneur proto-minéral, pour vous immuniser totalement.

Pistolet de guerre

Cousin du supra pistol, le pistolet de guerre est l'arme de dotation de la troupe au sein des forces armées de l'Empire.

C'est une arme énergétique puissante, qui présente grosso modo les mêmes qualités que le supra-pistol. Ses recharges énergétiques, qui s'insèrent dans un logement spécifique, n'ont qu'une capacité de 75 tirs.

Caractéristiques techniques : Plus grand que le supra-pistol – 26,86 centimètres de long – il pèse en revanche sensiblement le même poids : 249 grammes à vide. Malgré une certaine compacité, sa culasse proéminente et ses différentes options en font une arme peut discrète difficile à dissimuler. Le pistolet de guerre utilise la recharge standard.

Prix : Sur les marchés officiels, le pistolet de guerre se négocie à environ 300 kublars, selon l'importance de la commande. S'agissant d'une arme à vocation purement militaire, il est difficile de se la procurer à l'unité. Cela dit, on trouve en abondance ce modèle sur les marchés parallèles.

Disponibilité : Minimale dans les circuits officiels.

Fiabilité : Ce pistolet est parfaitement fiable.

Pistolet H-38X, dit « hypodermique »

Arme anti-émeutes d'appoint, le pistolet hypodermique tire – jusqu'à une distance de 500 mètres – de petites billes contenant une substance toxique et corrosive. A l'impact, elles se brisent et le produit contenu commence son œuvre : il dissout les fibres des vêtements et paralyse le système nerveux.

Ces projectiles sont efficaces uniquement sur les tenues textiles. En outre, ils sont sans effet sur les équipements et dispositifs électroniques.

Caractéristiques techniques : Arme combinant propulsion énergétique et projectiles classiques, le pistolet hypodermique convient spécifiquement à certains emplois particuliers. Mieux vaut en avoir l'usage. Cependant, si on sait à quoi l'utiliser, il fait des merveilles. Relativement discret, il ne mesure que 23 centimètres – portés à 28 centimètres avec le canon adaptable pour le tir longue distance – pour un poids de 236 grammes, hors munitions. Le chargeur de 50 cartouches s'insère dans la crosse.

Prix : Arme de petite série, le pistolet hypodermique coûte 500 kublars dans les circuits officiels.

Disponibilité : Minimale. Le pistolet hypodermique est une arme non létale, mais les autorités savent que sa fonction initiale peut être détournée et elles préfèrent en réglementer le port.

Fiabilité : Excellente.

Revolver Vis Pacem

Arme rarissime fabriquée en toute petite quantité par la Sainte Eglise Industrielle, le Vis Pacem utilise une technologie bien particulière

Supra-Pistol *Pistolet H-38X* *Pistolet de Defense*

que peu de cerveaux humains sont capables d'appréhender. Pourtant, son aspect extérieur s'apparente plus à celui des paléo-armes à feu de Terra Prima. De fait, avec son barillet et son long canon à la finition « acier bleui », il évoque le .44 Magnum des paléo-établissements Smith et Wesson ou le Dan Wesson canon long, depuis longtemps disparus et dont seuls les amateurs de paléo-archives connaissent encore la silhouette.

Mais il ne faut pas se fier aux apparences, car à lui seul un Vis Pacem peut mettre à mal les défenses d'un croiseur spatial et le réduire à l'état d'épave galactique…

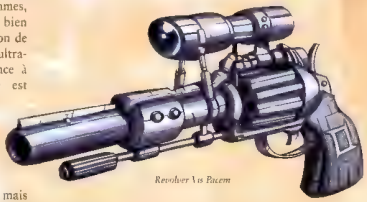
surtout le projectile n'est pas une simple balle de plomb, blindée ou non, puisqu'il s'agit d'une charge d'anti-matière… A l'impact, l'anti-matière libérée avale une quantité égale de matière et creuse de monstrueuses béances.

Prix : Le Vis Pacem n'est pas proposé à la vente. Les rares exemplaires produits sont réservés au dignitaires de la Sainte Eglise Industrielle.

Disponibilité : Minimale

Fiabilité : Produit de la très haute et très sainte technologie, le Vis Pacem ne connaît pas de disfonctionnements.

Caractéristiques techniques : Avec ses 31 centimètres du chien à l'extrémité du guidon au bout du canon, le Vis Pacem est une arme imposante. Mais il ne pèse que 398 grammes, munitions comprises. Comme de bien entendu pour une arme de démonstration de la SEI, il est composé de matériaux ultra-performants alliant légèreté et résistance à toutes épreuves. La crosse nacrée est richement ouvragée. Mais au-delà des considérations esthétiques, ce sont ses qualités balistiques qui font du Vis Pacem un redoutable engin de mort. Le barillet contient sept cartouches – d'un calibre comparable au .753 – qui ont l'apparence des paléo-munitions, mais des qualités bien différentes. La charge propulsante tout d'abord n'est pas la poudre classique. C'est un concentré énergétique au pouvoir explosif bien supérieur. Et puis



Revolver Vis Pacem

Viper-Pistol

Pistolet de Guerre

Armes blanches

Malgré l'image vieillotte – très Terra Prima – qu'elles véhiculent, les armes blanches sont très appréciées dans tout l'Empire.

Outre qu'une bonne lame reste une arme tout à fait efficace contre un organisme bio sans défense, les armes blanches traditionnelles bénéficient des nombreux atouts qu'offre la technologie moderne : matériaux ultra-résistants et options diverses aussi amusantes qu'efficaces. Le spectacle des soubresauts d'un quidam piqué par une vibro-dague arracherait un sourire au plus austère des dignitaires Techno-Technos...

Mais au delà même de ces considérations, les armes blanches se taillent toujours un franc succès chez les Nobles, qui aiment à parader une épée au côté...

Paléo-épee

Fruit du savoir-faire immémorial des maîtres-armuriers de Terra Prima, les paléo-épées authentiques sont des raretés particulièrement recherchées et appréciées.

Bien souvent, ces reliques ne sont plus que des lames grossières mangées par la rouille, mais certaines merveilles ont su traverser intactes le temps pour parvenir à nous magnifiques et étincelantes comme au premier jour. Pour répondre à la demande croissante des nobliaux avides d'antiquités, une micro-industrie spécialisée s'est développée dans tout l'Empire. Bien sûr, ces imitations modernes n'ont pas le cachet des armes vénérables et authentiques... même si les matériaux contemporains leur confèrent des qualités que les habitants de Terra Prima n'auraient jamais osé rêver.

Et puis, autre avantage des paléo-épées authentiques, certaines sont enchantées, porteuses d'une puissance immatérielle qui rend invulnérables ceux qui savent se les attacher...

Caractéristiques techniques : Paléo-arme véritable ou réplique contemporaine, les épées ont en commun une silhouette élancée et une vocation tranchante. Toutefois, une liste infinie de détails contribue à rendre chacune d'elles uniques : épée lourde ou légère, à deux mains ou à une seule, à garde simple ou enveloppante, à lame courbe ou droite, etc.

Prix : Le prix des paléo-épée varie selon de très nombreux critères. Une lame piquée et corrodée pourra valoir une fortune si son origine prestigieuse est attestée. Inversement, la valeur d'une lame de téflo-acier magnifiquement ouvragée sera bien maigre s'il s'agit d'un modèle fabriqué en grande série par quelque Maganat industriel. En moyenne, la fourchette est de l'ordre de 1 à 1 000 kublars pièce, mais mieux vaut être un spécialiste averti pour se risquer à faire un tel achat.

Disponibilité : Optimale. Aucun permis n'est requis pour orner sa ceinture d'une épée.

Fiabilité : Les fausses paléo-épées contemporaines sont extrêmement résistantes, contrairement aux pièces anciennes parfois défaillantes. En revanche, l'heureux propriétaire d'une véritable arme enchantée pourra compter sur elle en toute circonstance.

Paléo-lance

A l'instar des paléo-épées, les paléo-lances connaissent une véritable vogue. Rares sont ceux néanmoins qui se promènent avec, mais ils sont légions ceux qui affirment détenir chez eux la lance fantastique utilisée par quelque paléo-héros de Terra Prima pour terrasser l'un des dragons qui, sûrement, peuplaient en nombre cette planète...

Comme de bien entendu, sur ce créneau également les faux abondent, mais ce que l'on perd en authenticité est généralement compensé par un surcroît de solidité.

Caractéristiques techniques : De la javeline légère au pilum lourd, en passant par la hallebarde d'apparat, les styles sont aussi nombreux que les modes d'utilisation. En règle générale, leur taille varie entre 160 et 260 centimètres, pointe comprise, pour un poids allant de 1,5 à 5 kilos et plus.

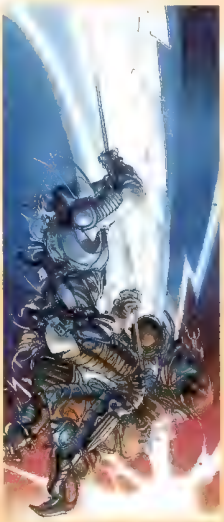
Prix : Comme pour les paléo-épées, le prix des

paléo-haches varie selon un ensemble de paramètres déhcats à estimer. Néanmoins une fourchette de prix de 1 à 1 000 kublars cerne d'assez près la réalité ..

Disponibilité : Optimale. Pas plus le port que la détention d'une lance ne sont soumis à restriction ou réglementation.

Fiabilité : L'efficacité intrinsèque d'une lance dépend de la qualité du matériau qui la constitue. Pour ce qui est des armes de jet, leur fiabilité est aussi fonction du savoir-faire de l'armurier qui les fabrique.

Epée de supra-glace



Même si rien ne permet de la distinguer au premier coup d'œil d'une paléo-épée, l'épée de supra-glace est une arme résolument contemporaine.

Elaborée dans le secret de quelque usine Techno-Techno, l'épée de supra-glace allie les qualités de maniabilité et de tranchant de l'épée classique à une fonction meurtrière qui l'ancre résolument dans cette époque de technologie toute puissante. En effet, la lame faite d'un alliage de haute supra-conductivité est à la température du zéro absolu. Par simple contact, elle transmet un froid intense qui glace à cœur la matière. Les tissus vivants sont instantanément congelés et deviennent cassants comme du verre. Même s'ils ne cassent pas, le choc thermique entraînent une nécrose irréversible.

Cette arme extrêmement dangereuse est à manier avec moult précautions. Pour le transport, un fourreau isolant spécial est plus que chaudement recommandé…

Caractéristiques techniques : Cette arme étant fabriquée sur commande à l'unité, la forme de la lame est laissée au choix du client. D'une jolie teinte bleutée, l'alliage peut être travaillé et recevoir des ornementations. Un puissant générateur est intégré dans le pommeau. La garde est faite dans un matériau isolant, de même que le fourreau. Chaque recharge énergétique permet une utilisation à pleine puissance pendant 100 heures. Au cours de la dernière heure d'autonomie, la température de la lame remonte progressivement jusqu'à la température ambiante. Bien entendu, la fonction supra-glace peut être activée ou désactivée à volonté.

Prix : Arme de prestige, l'épée de supra-glace est réservée à une clientèle choisie et fortunée, qui en outre doit trouver grâce aux yeux de la Sainte Eglise Industrielle. Hors option, son prix de base est de 5 000 kublars.

Disponibilité : Minimale. Son port n'est pas réglementé, mais la SEI choisit en fonction de ses propres critères les clients pour qui elle accepte d'en fabriquer.

Fiabilité : En tant que produit estampillé Techno-Techno, l'épée de supra-glace est fiable à 100 %. Mais en tant que produit Techno-Techno, il est difficile de dire à qui il appartient vraiment.

Vibro-épée

Epée contemporaine, que l'on peut à la rigueur faire passer pour une antiquité, la vibro-épée combine les fonctionnalités habituelles de l'épée à un pommeau énergétique qui imprime une vibration ultra-rapide à la lame. En mode « vibro », c'est-à-dire lorsqu'elle émet sa petite stridence caractéristique, la vibro-épée voit son pouvoir tranchant décuplé.

Et comme elle est faite dans un matériau d'une exceptionnelle dureté, elle découpe sans peine les chairs et les os, tranche les protections rudimentaires et peut même attaquer certains blindages.

Caractéristiques techniques : Cette arme de grande série présente toutes les caractéristiques de la paléo-épée, mais seuls trois types de lame dentelée ou non sont proposés. La recharge énergétique vient se loger dans le pommeau, au contact du générateur. Chaque recharge permet 20 heures d'utilisation à pleine puissance. Grâce à la qualité des matériaux utilisés, son poids n'excède pas 1,5 kilo, recharge comprise.

Grande quinzaine commerciale de l'AUBE.
Le supermarché d'agronomie génétique « Agronomie Universelle et Bactéries Enterprise » lance sa grande quinzaine commerciale. Nombreux jeux, animations, chasses de bio-vitasteacks, buffets paléo-campagnards gratuits. Venez nombreux. Prime de 50 kublars aux familles des 10 premières victimes…

Un petit tour dans mon sac…

Produit des laboratoires-usines Techno-Technos, le « sac soporifique » est une petite merveille exclusive et onéreuse - 1 265 kublars pour le plus petit modèle dans les boutiques agréées - qui permet de soustraire n'importe quel élément inerte ou vivant de la dimension réelle de l'univers. Seule la SEI sait où disparaît temporairement ce qu'on y glisse, mais ce qui est sûr c'est que les choses deviennent absolument invisibles et indétectables. Extrêmement utile pour passer discrètement et sereinement les frontières. Cela dit, il est sans doute optimiste d'escompter berner un système de surveillance Techno-Techno avec un tel objet…

Prix : Cette arme assez commune est vendue dans les circuits officiels aux alentours de 35 kublars.
Disponibilité : Maximale. Son port est réglementé, mais tous ceux qui en portent prétendent qu'il s'agit d'une paléo-épée.
Fiabilité : Excellente fiabilité, mais comme toutes les armes énergétiques, la vibro-épée supporte mal une exposition prolongée à l'humidité.

Vibro-hache

Moins discrète que la vibro-épée, la vibro-hache est l'arme de ceux qui veulent clamer à la face de l'univers leur goût pour la bagarre et le sang.

Aux dommages habituels qu'inflige une hache classique, la vibro-hache ajoute un tranchant sans égal. En effet, le générateur, placé à la base du manche, met la lame en vibration, ce qui lui permet de tailler en pièces les matériaux les plus durs. La lame de plasto-alliage est proposée dans une infinité de formes – lame simple ou double – et de finitions.

Outre que son maniement exige vigueur et habileté, son manque de discrétion est sa plus grande faiblesse…

Caractéristiques techniques : La recharge énergétique, qui vient se loger à la base du manche, assure une autonomie de 25 heures à pleine puissance. Tout comme la vibro-épée, la vibro-hache utilise des cartouches énergétiques standard, largement disponibles dans tout l'Empire. Certains modèles sont rechargeables. Un boîtier-accumulateur doté d'un capteur photonique permet de reconstituer la charge par simple exposition à une source lumineuse, mais l'opération nécessite deux heures standard.
Prix : Une bonne vibro-hache coûte aux alentours de 40 kublars.
Disponibilité : Maximale. Son port est réglementé. Dans les grandes concentrations urbaines, il est préférable de ne pas se montrer avec, mais dans les zones reculées – où elle peut passer pour un outil – le port d'une vibro-hache ne surprend guère.
Fiabilité : La vibro-hache est un engin rustique et globalement fiable. Il est toutefois recommandé de ne pas trop l'exposer à l'humidité.

Matraque paralysante

Arme apparemment désuète, la matraque paralysante a été remise au goût du jour par les Bossus, nostalgiques des « contacts humains » à l'ancienne…

En plus de son effet impactant de bâton de défense, elle permet d'appliquer par simple contact un puissant choc électrique paralysant. Mais ce n'est pas tout, car en la posant au sol, il est possible d'envoyer une décharge en zone qui affecte tous les organismes dans un rayon de cinq mètres. Dans cette forme d'utilisation, seul celui qui tient la matraque est isolé. Cette attaque très efficace provoque une paralysie neuro-musculaire d'une durée de cinq minutes environ, selon la résistance des individus visés.

Caractéristiques techniques : La matraque paralysante en dotation standard des forces de sécurité de bien des mondes de l'Empire mesure 105 centimètres et pèse 2 265 grammes, recharge énergétique comprise. Une recharge standard permet l'application de 75 chocs.
Prix : Au prix catalogue, la matraque paralysante est proposée aux acheteurs officiels au prix de 45 kublars. On la trouve facilement au marché noir à des prix variables, de 10 à 100 kublars.
Disponibilité : Maximale. Arme normalement réservée aux troupes anti-émeutes, la matraque paralysante séduit de nombreux amateurs.
Fiabilité : Pour l'utilisation « classique », la matraque paralysante est fiable à 200 %. La fonction énergétique connaît parfois certains aléas, notamment dans les environnements à forte hygrométrie.

Electro-gant

Enorme gant métallodie, l'électro-gant est une arme redoutable pour le combat de près, qui combine la puissance dévastatrice du poing américain classique à une fonction énergétique.

Au contact, il applique un choc électrique qui maximise l'impact, mais il permet également de projeter un arc électrique jusqu'à une distance de trois mètres. Dans ce dernier cas, l'adversaire est sonné pendant quelques minutes. Dans le premier cas, selon la puissance du coup, il peut être tué instantanément.

Caractéristiques techniques : Associé à un générateur fixé au poignet, l'électro-gant se présente sous la forme d'un gant classique assorti d'une panoplie de renforts métalliques. Avec un poids compris entre 465 et 598 grammes selon la taille, l'électro-gant assure une percussion impressionnante. Sous l'effet de la force cinétique, bien des mâchoires ont été fracturées. La recharge énergétique, qui se loge dans le générateur, permet l'application de 50 chocs ou la projection de 25 arcs électriques.
Prix : L'électro-gant est vendu au prix moyen de 35 kublars.
Disponibilité : Optimale. Pratiquement considéré comme un équipement « sportif » de loisir, l'électro-gant est accessible à tout un chacun.
Fiabilité : Equipement depuis longtemps éprouvé, l'électro-gant est parfaitement fiable.

Prix des Armes (en kublars)

Armement	D'occasion	Courant	De luxe	Marché noir
Alpha radar	11 000	15 000	25 000	11 500 à 21 000
Armure SBR 17	3 500	6 550	10 000	3 200 à 8 000
Atomissile	750	2 000	2 500	680 à 2 300
Bazooka ultrasonique	1 700	2 650	3 000	1 550 à 2 500
Bombe FB3	700	1 300	1 500	600 à 1 300
Bombe oko	1 600	3 000	3 500	1 400 à 3 000
Boucher multi-protecteur	4 000	6 500	10 000	3 700 à 8 500
Champ protecteur personnel	1 000	1 500	3 000	800 à 2 600
Cogan 45	500	1 200	2 000	400 à 1 700
Cogan 78	650	2 000	3 000	500 à 1 900
Croc (missile)	700	1 600	2 000	600 à 1 300
Déchiqueteur de combat	5 000	8 790	10 000	4 700 à 8 500
Désintégrateur 48 (Bossus)	650	1 500	2 000	600 à 1800
Epée de supra-glace	2 500	4 500	6 000	2 350 à 5 000
Fossile H blok (missile)	1 200	2 000	2 500	1 000 à 2 200
Fusil canon muirn 2K	370	630	1 000	280 à 850
Fusil Imbunche 1K8	200	500	750	150 à 700
Générateur anti-anti émeute	850	1 200	1 800	800 à 1 600
Iko-torpille	600	1 800	2 200	550 à 2 000
Laser vrille	600	1 000	1 500	500 à 1 200
Maxi-oko atomique (missile	1 800	3 500	4 000	1 600 à 3 500
Mine négative (anti-matière)	900	2 000	2 500	800 à 1 600
Multicogan	1 550	3 400	5 000	1 300 à 4 300
Paléo-armes	1 à 1 000	1 à 1 000	1 à 10 000	1 a 10 000
Récupérateur	1 200	3 000	4 500	1 000 à 3 750
Supra-Pistol	120	350	500	80 a 350
Vibro-couteau	10	25	100	8 a 50
Vibro-épée	15	35	100	10 a 50
Vibro hache	20	40	100	15 a 50
Viper-Pistol	260	500	700	150 a 600

Vibro-epee

Paléo-epee

Epée de Supra-glace

Paléo-Lance

Vibro -hache

Electro gant

La Cybernétique

« Tu vas tout de même pas te mettre ce truc dans... dans l'oreille ? »

Si le concept de cybernétique est relativement simple à appréhender, par sa seule définition scientifique, son rôle et son statut dans l'étendue des technologies existantes n'en restent pas moins flous et quelque peu sous-estimés. L'immense majorité des pratiques et des innovations contemporaines est en effet attribuée à la seule « technologie » - sainte et toute-puissante mamelle de l'évolution des races intelligentes. Bien que cette source intarissable de bienfaits puisse être décomposée en domaines, en catégories distinctes d'applications, la cybernétique et ses nombreux dérivés - greffes, implants, nanotechnologie ou modifications corporelles - ont toutes les peines du monde à égaler les autres formes de progrès dans l'opinion publique.

A ce jour, sans être véritablement considérée comme obsolète, la cybernétique fait donc partie de ces concepts mineurs - mode passagère, solution potentielle, simple alternative dans l'infini des possibles...

La réalité cybernétique

Dans l'opinion publique

Un rapide constat suffit à démontrer que mis à part les scientifiques et les cyberjunkies, qui vénèrent les implants comme d'autres s'abîment dans la consommation de drogues, rares sont ceux qui voient en la cybernétique un recours indispensable - et souvent même, utile. La banalisation des chirurgies et de l'armement par Techno a eu tôt fait de reléguer les avantages proposés par les implants cybernétiques au rang de simples fantaisies, voire même d'archaïsmes. Les plus riches ayant accès aux soins et au meilleur matériel, et les plus pauvres préférant une arme de gros calibre à une puce microscopique, les applications qu'offre la cybernétique bénéficient d'une popularité frileuse et, somme toute, relativement méfiante.

S'ils ne sont pas plus opposés à l'idée d'une greffe qu'à celle d'un implant interne, ou de toute autre modification corporelle majeure, les clients potentiels de matériel cybernétique sont rares et préfèrent communément se tourner vers la technologie des Techno-Technos. Ces derniers sont, dans l'opinion publique comme dans les faits, capables de greffer, modifier, remplacer ou améliorer n'importe quel organe grâce à une technologie qui puise ses origines dans un mélange de science, de génétique et de connaissance mystique. De nombreuses opérations proposées par les Techno-Technos s'apparentent fortement à des applications cybernétiques, au sens propre du terme, mais leur modus operandi et les énergies mises à l'œuvre dépassent de loin le cadre de la simple « technique ». Comment comparer en effet la greffe d'un cœur artificiel avec la programmation, avant même la naissance, d'une lente mutation biologique du cœur naturel d'un embryon ?

Le recours à la cybernétique est d'autant plus rare qu'une majorité de la population ne voit aucun intérêt à se faire remplacer un membre

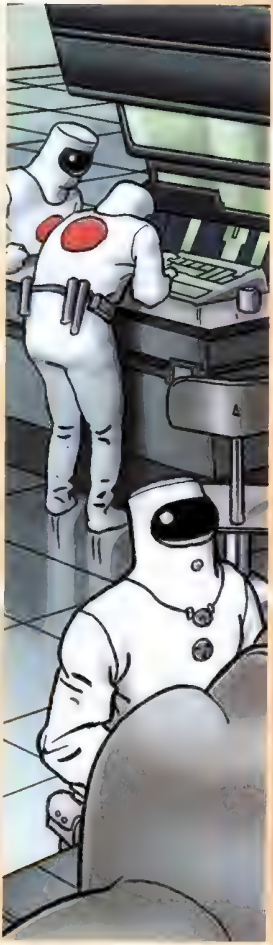
détruit. Si l'on ajoute la perspective de se faire contrôler ou de subir les foudres d'une « réquisition » Techno-Techno, on comprend que la cybernétique amuse et distrait plus qu'elle ne séduit. Grâce aux télécommandes pirates, facilement disponibles au marché noir, il est en effet possible d'influencer à distance la quasi-totalité du matériel cybernétique - du simple émetteur-récepteur à la plus meurtrière des micro-bombes, en passant par les mains du général Thato... Il va sans dire que les Techno-Technos ont également la possibilité de prendre momentanément le contrôle de n'importe quel implant cybernétique - mais sans avoir besoin de télécommande, ni de la moindre justification.

Accéder à la cybernétique

Assez paradoxalement, la cybernétique est aussi facilement accessible que peu sollicitée. Une grande majorité des produits cybernétiques mis à disposition est inventée, conceptualisée et commandée par les Techno-Technos, avant d'être produite par les Maganats. Il arrive également à de riches familles de créer des centres de production cybernétique pour concevoir du matériel de leur cru, mais il est extrêmement rare que la qualité et la répercussion scientifique de ce matériel « spontané » égale les œuvres novatrices et fondamentales des Techno-Technos.

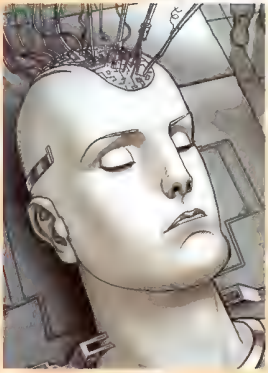
Il existe trois profils d'utilisateurs, qui correspondent aux trois principaux moyens d'accéder aux produits cette technologie : les laboratoires de la Sainte Eglise Industrielle, les centres de production des Maganats et les chirurgiens clandestins, qu'ils soient pirates, rebelles ou parrainés par d'autres groupuscules indépendants. Les premiers, très nombreux, font appel aux services de greffe et aux produits cybernétiques qu'ils considèrent comme « officiels », de la même façon qu'ils font confiance aux Techno-Technos pour la majorité de leur consommation en matériel, en loisirs et en soins. Les fruits des initiatives des Maganats étant rares et expérimentales, elles sont exclusivement réservées à l'élite de la société - seule capable de s'offrir ces prototypes et d'évoluer dans les sphères sociales de leurs inventeurs.

Enfin, la technologie cybernétique dite « illégale » - car produite et vendue hors des réseaux pan-Technos - adresse à une clientèle universelle son impressionnant catalogue de cybernétique pirate : implants Techno-Technos modifiés, puces interdites, programmes matriciels prohibés, nano-chirurgie expérimentale, etc. Si les vendeurs et les clients sont nombreux, les prix pratiqués et les effets secondaires potentiels s'avèrent souvent des plus aléatoires. On ne compte plus les accidents mortels provoqués par



Cybernétique et technologie.
La notion de cybernétique, qui profite pourtant des avancées technologiques, doit être appréhendée de façon isolée. En effet, la technologie pan-Techno permettant tout ou presque, le recours à la cybernétique en tant que science à part entière peut sembler quelque peu réducteur - et reste considéré comme une exception, une originalité de plus dans cet univers riche de tous les possibles. Une simple projection permet même d'affirmer que toutes les applications potentielles de la cybernétique peuvent, si elles ne le sont déjà, être réalisées grâce à l'immense pouvoir des Techno-Technos, qui combinent l'essence même de la vie aux fruits du progrès technologique.

Sous le regard des Techno-Technos. Les Techno-Technos ne « contrôlent » pas le marché de la cybernétique : ils en sont les inventeurs, les inspirateurs, les concepteurs, et surtout les censeurs. En plus de participer à la création d'une majorité des projets cybernétiques, ils disposent d'un pouvoir quasi absolu sur les applications issues de cette science. De par l'existence du Techno-Centreur, du Grand Réseau et des Ophidiens de Planète-Centrale, les Techno-Technos sont si étroitement liés à la nature, à l'essence même de leur technologie, qu'ils jouissent d'une faculté de contrôle et d'influence inégalables sur tous les dérivés de leur science. Dire qu'ils sont capables de prendre le contrôle d'une main cybernétique et de la retourner contre son porteur est certes vrai, mais beaucoup trop réducteur : les Techno-Technos peuvent agir à leur guise et plier à leur volonté n'importe quelle application cybernétique.



une défaillance matérielle, un piratage inopiné ou un contrôle Techno-Techno, aux conséquences souvent définitives.

Greffe, implantation et coût

Le coût et la procédure même d'implantation de matériel cybernétique corporel, qui constitue l'essentiel du catalogue proposé, suffisent à réduire la chentèle aux fortunés - ou, à l'inverse, aux gens du commun, que cette forme de prosélytisme redirige vers les cliniques clandestines. Pour accéder à une greffe cybernétique, il faut disposer des contacts et des ressources nécessaires pour se faire admettre dans l'une des cliniques de la S I I - chaque endocity en compte au moins une - ou un bloc opératoire « alternatif ».

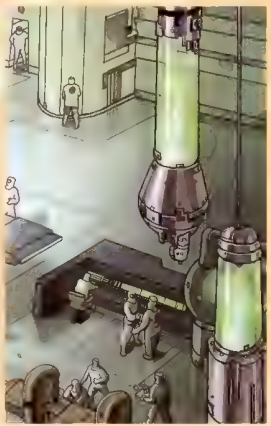
Le prix du matériel et de son implantation varie du simple au centuple, en fonction de sa qualité et de son importance. Ainsi, la greffe d'un organe périphérique mineur de remplacement - comme un doigt, par exemple - coûtera moins d'un millier de kublars et sera acceptée sans trop de difficultés par les censeurs de la Sainte Eglise Industrielle. A l'inverse, une demande d'implantation d'organe vital verra son prix multiplié par dix, si ce n'est plus, et nécessitera de solides références et un statut social élevé. Cette sélection par la fortune est une réelle volonté des Techno-Technos, aux yeux de qui la valeur de l'argent est beaucoup moins importante que la destination de leur savoir. Le pouvoir de s'offrir la cybernétique, ou toute autre science pan-Techno, est donc loin de suffire à la mériter…

Si la célèbre Planète-Hôpital ouvre ses portes de façon plus « démocratique », en proposant des services comparables à un prix réduit, nul n'est jamais assuré du temps qu'il lui faudra attendre avant que sa demande ne soit acceptée - sans parler d'être concrètement prise en compte. De fait, les centres officiels et les cliniques clandestines, qui drainent l'essentiel des clients, restent les deux principales alternatives. Et faut-il préciser que cet état de fait n'est qu'une des nombreuses réussites des Techno-Technos, qui parviennent ainsi à contrôler le légal et illégal tout en donnant l'illusion d'être floués…

Domaines d'application

Vie quotidienne

Du simple holo-maquillage aux diffuseurs de drogue synthétique, la cybernétique offre un grand nombre d'applications « grand public », qui comprennent une vaste gamme d'implants et de puces aux effets aussi futiles que la modification des tenues vestimentaires, l'altération de la couleur des yeux ou de la peau, la régulation thermique des combinaisons en accord avec la micro-transpiration du porteur, etc. Ces applications esthétiques connaissent un grand succès au sein des élites, qui peuvent s'offrir le



luxe et le « bon goût » de ces fantaisies qui font, selon eux, « toute la différence entre la plèbe et les grands de ce monde ».

En marge de ce marché de l'apparence, la cybernétique propose toutes sortes de puces, implants, greffes et nano-services de consommation courante liés à la médecine, à l'entretien physique et à la drogue. Si les remplacements d'organes sont souvent réservés à l'élite, de par leur prix prohibitif, l'amélioration génétique de certains organes usuels - dont le foie, les yeux, la peau ou le système nerveux - est devenue une pratique courante. Les patchs guérisseurs, absorbeurs de toxines et anti-poisons circulent librement sur le marché, au même titre que les injecteurs et diffuseurs de drogues, prisés et répandus, qui proposent une alimentation régulière ou spontanée de substances psychotiques, neuro-stimulantes ou adrénales, dans le but de décupler les réflexes et d'amoindrir les sensations de douleur et de fatigue - ou tout simplement d'éviter le manque.

Ajoutons à cela quantité de gadgets technologiques, affiliés au domaine cybernétique de par leur connexion directe avec le cerveau ou le système nerveux, qui permettent d'accéder aux plans tridimensionnels urbains, aux archives, à la connaissance d'une langue, aux perceptions visuelles thermiques ou infra-rouges, ainsi que les interfaces d'armes, de véhicules, de pilotage ou de navigation en réseau matriciel.

Communication

La communication courte et longue distances fut longtemps l'un des principaux vecteurs de recherche et d'applications cybernétiques, mais avec l'apparition des nouvelles technologies, seuls quelques implants très spécifiques parviennent encore à conserver leur monopole. Aujourd'hui, plusieurs décennies après l'apparition des premiers implants CybCom, le catalogue de greffes et de micro-puces se tourne essentiellement vers les chasseurs de prime, détectives privés et autres indépendants pour qui la filature, l'espionnage et l'accès aux informations reste une priorité – mais que le statut d'indépendant et le cruel manque de ressources privent du matériel high-tech.

Les anciens modèles d'émetteurs-récepteurs, généralement implantés dans le conduit auditif, ont cédé la place à des systèmes plus complexes, greffés en périphérie corticale, qui utilisent le réseau synaptique pour coder et véhiculer les fréquences mentales de leur porteur. Ces dispositifs de communication permettent à leur utilisateur de traduire une simple pensée en un message cohérent, avant de l'envoyer vers n'importe quel récepteur technologique - ordinateur, drone, haut-parleur, etc. Encore relativement coûteuse, cette technologie conçue par les Techno-Technos ouvre de nouveaux horizons aux Mentreks et commence à apparaître dans les sphères officielles. Certains mauvais esprits redoutent cependant une opération massive de contrôle mental...

En marge de ces implants haut de gamme, la plupart des indépendants utilisent les greffes d'émetteurs plus traditionnels - bien que microscopiques - et la panoplie de micros, sonars, radars, analyseurs d'ultra et d'infrasons, ainsi que les capteurs neuro-émotionnels, qui permettent une lecture quasi-infaillible des sentiments et des humeurs.

Armement

En dépit de toutes ces merveilles de communication et d'amélioration biologique, le marché de l'armement reste de loin le plus porteur en matière d'innovation, de recherche et de progrès. L'évolution parallèle de l'industrie militaire et de la cybernétique appliquée - depuis l'invention des interfaces d'arme - a permis l'apparition sur le marché de combinaisons aussi meurtrières qu'accessibles. Si le prix de ces nouvelles technologies reste à la juste mesure des Poly-Romanoff et de sa majesté le Tzar Iman Horlog, souverain absolu de l'industrie militaire, l'accès aux armes et aux innovations cybernétiques affiliées est sans conteste le plus libre de tous. En matière d'armement, l'argent est roi.

Déjà riche d'une impressionnante galerie de grenades, fusils d'assauts, effets soniques, armes combinées ou miniaturisées, l'industrie militaire s'est enrichie d'une option désormais utilisée par tous les combattants d'élite : l'interface d'arme. A la manière d'un implant de connexion matriciel, l'interface permet à son porteur d'entretenir avec son arme - ses armes - un lien et un contrôle qui le transforment en une véritable machine à viser, et à détruire, en calculant mentalement les trajectoires, optimisant les tirs et effectuant des manœuvres

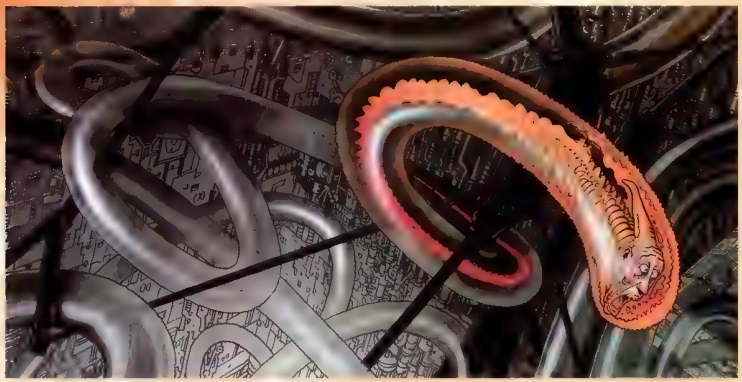
Le déplombage.
Avec l'apparition des nouvelles options cybernétiques, des techniques de déplombage ont vu le jour pour permettre de « débrider » le matériel officiel, souvent limité dans ses possibilités ou son rayon d'influence, mais aussi de rompre le lien fondamental que les Techno-Technos ont établi avec leur création. La possibilité de s'affranchir du joug de la S.E.I. constitue une véritable révolution, et l'on devine aisément que les Techno-Technos luttent farouchement contre les pirates et les grandes factions qui parviennent à atténuer - voire à faire disparaître - le lien établi entre le matériel cybernétique et les Techno-Technos. Il faut toutefois préciser que seul un recours à l'Amourine et à la puissance des Machines Blanches permet, dans le cas de greffes ou d'implants cybernétiques et bio-cybernétiques, d'enclencher une mutation suffisamment profonde pour assurer une véritable indépendance - comme dans le cas des Mentreks déplombés, notamment.

instinctives avec une précision redoutable. Appliquées aux armures de combat, ces options d'interface permettent également une gestion instantanée des blessures, de l'injection de drogues, du mouvement et de l'orientation des systèmes d'armement - autant de capacités qui font la différence en combat.

Cependant, si le grand public reste impressionné par ces technologies, dont les combattants font grand usage, les commandos officiels et les armées des grandes factions ont banni depuis plusieurs dizaines d'années la cybernétique de leur panoplie. Soucieux d'éviter toute interférence Techno-Techno, ils ont recours à des options bio, des drogues de combat et du matériel high-tech qui, en plus de leur assurer des performances équivalentes, si ce n'est supérieures, les mettent hors de portée des intrusions et des prises de contrôle.

d'un monde virtuel, algorithmique et... illusoire. En effet, s'il existe bien un ensemble de Trames locales, comme sont désignés les réseaux informatiques reliant les différents pôles d'activité au sein de chaque endocity, ces univers holographiques tridimensionnels n'abritent aucune source de données confidentielles et, comme le précisent en souriant les censeurs de l'Eglise pan-Techno, ne constituent jamais qu'un « parc d'attraction supplémentaire ».

Au sein des Trames, il est possible de naviguer, de rencontrer des logiciels, données et routines informatiques aux formes et aux couleurs féeriques, de tenter des intrusions et des effractions matricielles - mais aucune des forteresses scintillantes ne protège de véritable secret. Ces réseaux avant avant tout une vocation utilitaire, les Techno-Technos les ont peu à peu transformés



Informatique et réseaux matriciels

Le réseau matriciel

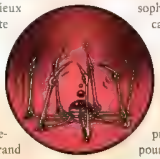
Si l'informatique est depuis longtemps entrée dans les mœurs, l'utilisation des ordinateurs et de leurs capacités, pourtant gigantesques, est réduite à son strict minimum logistique et fonctionnel par une écrasante majorité de la population. Certains ignorent même jusqu'à l'existence des Trames et du réseau matriciel, vulgairement appelé « Matrice », qui ouvre à quelques initiés les portes

en de nouveaux vecteurs de Nécro-rêve, en donnant aux cybernautes l'impression de risquer leur vie et de braver l'interdit. De fait, il existe des gardiens, des forteresses, des banque des données, des réseaux de contrebande de logiciels et de consoles, des sanctions et même des unités de traque anti-intrusion, mais la réalité du piratage informatique n'est rien de plus qu'une gigantesque mascarade virtuelle.

En marge de ce vecteur high-tech de Nécro-rêve, les Techno-Technos manipulent une autre matrice, le Grand Réseau, qui leur permet d'entretenir un contact permanent et instantané avec l'ensemble des réalités de l'univers. A la façon d'une gigantesque toile d'araignée, ce réseau s'étend aux

confins de l'espace et relie chaque élément, qu'il soit informatique, technologique ou tout simplement vivant, et offre aux Techno-Technos le pouvoir de suivre, de sonder, d'observer, d'influencer, de manipuler et de réaliser de véritables miracles.

L'existence même du Grand Réseau est sûrement l'un des secrets les mieux gardés qui soient. Il n'existe absolument aucune connexion entre cette toile immatérielle et les Trames locales, et une hypothétique intrusion serait immédiatement sanctionnée par la destruction radicale.



Bien qu'accessible depuis l'Etoile-de-Guerre et Planète-Centrale, le Grand Reseau reste réservé à l'usage exclusif de l'Eglise pan-Techno.

Le matériel

La cybernétique appliquée à l'informatique comporte deux grandes catégories de matériel : les logiciels et interfaces de connexion et de navigation, qui permettent d'optimiser actions et déplacements dans les Trames locales des endocities, et les implants de visualisation et de manipulation matricielle, qui confèrent à leur porteur la faculté de pénétrer les Trames sans connexion physique et d'agir dans le réseau grâce à sa seule influence mentale.

Pour utiliser au mieux les possibilités des Trames locales, la cybernétique offre un large de choix de lunettes tridimensionnelles, d'implants oculaires et corticaux, d'interfaces, de câbles et de relais-consoles, ainsi qu'une longue liste de logiciels et d'applications alliant informatique pure et cybernétique d'environnement - supports vitaux pour excursions matricielles de longue durée, alarmes anti-intrusion, centrales de gestion des périphériques locaux, interfaces sensitives, claviers holographiques, etc.

Malgré cette richesse de matériel, seuls les cybernautes équipés des récentes innovations neuro-corticales ont une chance d'optimiser leurs déplacements et leurs infiltrations en réseau. Greffés à même le cortex, ces implants utilisent les réseaux neuronaux et synaptiques pour transformer le temps d'une excursion, le cerveau du cybernaute en une incroyable console organique. Il commande ainsi ses déplacements et ses actions, visualise et réagit à la vitesse de sa pensée - souvent décuplée par le dispositif lui-même, les drogues de synthèse et les autres implants cybernétiques prévus à cet effet.

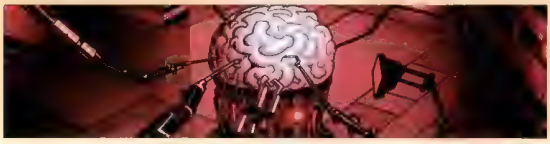
Cependant, même équipés de ce matériel ultra-sophistiqué, rares sont les cybernautes capables de distinguer le véritable Reseau des simples Trames locales.

Le piratage

On peut distinguer deux formes de piratage informatique dont la pratique est suffisamment développée pour être considérée comme une réalité, une activité à part entière. Toutes deux visent et utilisent les Trames locales, faute de pouvoir atteindre le Grand Réseau.

Les premiers de ces pirates, les plus nombreux, sont des endocitoyens de toutes classes, aussi bien bourgeoises qu'indépendantes, qui voient en cette activité moderne un mélange de sport, de divertissement et d'action revendicatrice. Grâce à un équipement à la technologie limitée, bien qu'ultra-moderne pour les pirates des anneaux supérieurs, ces adeptes de l'infiltration se glissent dans leur combinaison matricielle pour voyager dans les Trames, espionner les forteresses virtuelles, déchiffrer les codes de protection placés par les sentinelles de la Sainte Eglise Industrielle et procéder à de menus larcins – vol de données, pose de signatures, intégration de virus mineur, etc.

En marge de ces dilettantes du piratage informatique, il est des réseaux d'activistes forcenés qui exploitent les Trames locales et les logiciels clandestins pour lutter contre le pouvoir en place – ou en avoir l'impression... Leur matériel, cent fois plus sophistiqué, leur permet de s'infiltrer dans les rares forteresses abritant servo-moteurs, ordinateurs de gestion urbaine, terminaux de commande robotique, etc. Semblables aux pirates spatiaux, ces cyber-terroristes provoquent pannes, black-out et autres disfonctionnements des plus perturbateurs – mais là encore, comment croire que les Techno-Technos ne considèrent pas ces actes de rébellion comme une strate nécessaire à la vie des endocities...



Besoins d'incognito ? *La puce d'holomaquillage est un gadget de consommation courante chez les Aristos. Elle confère la possibilité de se travestir de fond en combles et de s'offrir véritablement l'apparence de quelqu'un d'autre. Les habitants de l'Anneau d'Or y ont souvent recours pour descendre incognito se rouler dans la fange de l'anneau rouge. Cela dit, si elle dissimule aux yeux bios l'identité de celui qui la porte placée derrière l'oreille, elle ne peut pas tromper la vigilance opto-electronique des yeux de surveillance. Elle est inopérante dans les secteurs surveillés - endocities, relais spatiaux, astroports, installations impériales, etc.*

La Robotique

« Se faire traiter de robot par un Endogarde, le comble… »

–Un mentrek indigné.

Dans un univers où l'homme à chaque instant se sent devenir l'égal d'un dieu, il était inévitable qu'il s'essaye à son tour à donner la vie. Et de fait, il y est parvenu. Outre qu'il sait fabriquer des assemblages mécaniques qui reproduisent à l'identique la silhouette et l'aspect physique de l'homme, il sait également plonger les intelligences artificielles dans des affres métaphysiques en tous points comparables à la neurasthénie pourtant si classiquement humaine. Et c'est là que le bât blesse… Car même un dieu peut voir sa créature lui échapper.

Déjà à l'époque de Terra Prima, grande était la tentation pour l'homme de s'affranchir des corvées et servitudes en fabriquant des robots mécaniques qui pourraient le remplacer. En elle-même, la chose ne donnait pas matière à critique, mais avec le temps et la sophistication toujours plus importante des systèmes, la situation a débouché sur une impasse. Et un cul-de-sac encore plus définitif lorsque la maîtrise de la science génétique a permis à l'homme de répliquer la vie. En métissant ces deux savoirs, il pouvait donner naissance à des créatures semblables à lui – de véritables frères –, mais qui lui étaient complètement soumises et qui ne disposaient d'aucun des droits minimums reconnus à tous. Les frontières se brouillaient et une vague de schizophrénie paranoïaque aurait très bien pu balayer l'humanité tout entière à cet instant. C'est à cette époque précisément que la Garde – qui allait plus tard devenir la Sainte Eglise Industrielle – a découvert un accès à une nouvelle dimension technologique et touché du doigt une nouvelle réalité. Elle a alors activement milité contre les expériences génétiques et, si elles ne sont pas aujourd'hui totalement interdites, du moins sont-elles strictement contrôlées.

En l'état actuel, on peut distinguer trois grandes familles de robots. Ce classement ne renvoie à aucune nomenclature précise puisqu'il est simplement fondé sur une observation des us et coutumes de l'Empire en matière de robotique. Schématiquement, il faut retenir que, sous l'impulsion de la SEI, les excès délirants ont été canalisés, mais que cela n'empêche pas les pôles de puissance – et en particulier l'ordre Techno-Techno – de n'en faire qu'à leur tête.

Serviteurs mécaniques et robots ménagers

Aujourd'hui bien plus qu'hier encore, l'homme n'apprécie rien tant que de pouvoir se décharger des tâches pénibles. Pourquoi se baisser pour ramasser quelque chose alors qu'un robot obligeant peut très bien le faire ? En plus, ce n'est même pas la peine de le remercier. Pour cette simple raison, les puissants de l'univers, qui ont horreur d'être redevables en quoi que ce soit, s'entourent de cohortes de robots spécialisés qui veillent sur leur confort, préparent à manger et ne rechignent jamais.

Il existe des milliers de variantes de ces auxiliaires domestiques. Certains présentent une silhouette étonnamment humaine, mais un élément ou un autre vient toujours rappeler leur

Lézard ménager ? Doté du dernier cri en matière d'interactivité méca-bio, le dernier-né de chez Gorinex ravira les ménagères les plus exigeantes. Avec son interface proto-humaine – capable d'imiter mari râleur, belle-mère ronchon et enfant piailleur – il remplace allègrement toute la famille. Et question fonctions, la liste est longue : il tranche, découpe, dépèce, transfuse et malaxe, mais il pulvérise, lamine, écrase, évisère et incinère aussi absolument tout les éléments vivants Vendu actuellement au prix promotionnel de 23 kublars, c'est le cadeau idéal… L'indispensable module de sécurité peut être acheté séparément, sur commande spéciale, pour la modique somme de 3 650 kublars.

origine robotique. Articles de très grande consommation, leur prix varie en fonction de leurs spécialités, mais aussi des options qu'ils intègrent. La qualité et la simplicité de l'interface sont des critères déterminants. Qui n'a jamais eu envie de détruire à coups de marteau le sourire figé d'un valet mécanique affichant le message « Encore ? » après avoir renversé tout le contenu d'une cafetière par terre ? Il ne faut jamais lésiner sur ce chapitre car rien n'est plus important que d'être bien compris.

En fait, appartiennent à cette première catégorie des suppléants mécaniques, tous les systèmes quels qu'ils soient qui exécutent la fonction pour laquelle ils sont programmés – et uniquement cette fonction. Aucune initiative, aucune possibilité d'interprétation, juste la mission encore, toujours et à jamais. Dans ce domaine, les avancées technologiques permettent de leur faire exécuter des tâches de plus en plus précises et ciblées, voire de plus en plus complexes, ou encore de leur conférer une plus grande autonomie et une meilleure longévité. En aucun cas elles ne doivent servir à les rapprocher du mode de fonctionnement humain fondé sur l'analyse interprétative des situations et l'initiative.

En plus des multiples robots de service auxquels on ne fait même plus attention, cette catégorie recouvre également tous les dispositifs automatisés d'ouverture et fermeture des portes, de surveillance des accès, de gestion de fonctions mécaniques, etc. En un mot, des robots normaux, avec du code et aucun sentiment, qui ne risquent en aucun cas de s'essayer à la transgression, tout au plus de tomber en panne ou de faire preuve d'un trop grand zèle...

Robots maxi-protoniques et méta-baronniques

La deuxième catégorie concerne l'appareillage robotique exclusif du Méta-Baron. D'un côté, il possède Tonto, un modèle défectueux qui, à peine mis sous tension, montrait déjà un esprit frondeur propre à lui valoir les foudres de la SEI. D'ailleurs, avant même qu'il ait pu violer méthodiquement tous les interdits de la sainte-loi de la robotique, la commission de contrôle Techno-Techno l'avait directement mis au rebut. C'est là que le Méta-Baron l'a trouvé, récupéré et sauvé. Depuis, sorte de dieu ladre du Méta-Bunker, il veille sur la domesticité de son maître, mais aussi sur son destin. L'affinité toute particulière qui unit Tonto au Méta-Baron illustre parfaitement le niveau de perversion auquel peut atteindre un robot déviant. Tonto est définitivement une intelligence artificielle déviante que la SEI éliminerait immédiatement si la chose était en son pouvoir. D'autant que pour meubler ses longues plages d'ennui, Tonto a créé Lothar, sorte de fils spirituel auquel, avec un sadisme

Son père est sa mère... Parce qu'il a donné seul naissance à son fils, après s'être auto-fécondé, Aghorha, le père-mère de Sans-Nom, atteint à sa manière l'idéal de perfection androgyne si cher aux grandes castes de l'Empire. Or, en l'occurrence, il ne s'agit aucunement d'une manifestation divine, mais bel et bien d'une intervention chirurgicale - à laquelle Tonto n'est pas étranger, et qui explique tout à la fois la marque cicatricielle autour du front d'Aghorha et son caractère double, tant profondément masculin que féminin.

gourmand, il a donné une forme d'intelligence curieuse que jamais il ne satisfait. De quoi le maintenir dans une éternelle incertitude...

En parallèle, le Méta-Baron dispose d'une colossale lignée de robots qu'il fabrique à sa mesure. Ces exemplaires maxi-protoniques présentent un éventail sidérant de fonctions assassines. Ils ne sont pas dotés d'intelligence à proprement parler, mais ils jouissent d'une certaine autonomie, doublée d'un degré élevé de libre-arbitre. Lorsque le Méta-Baron les combat, ils peuvent analyser, tendre des pièges, feinter, prévoir et contrer, autant d'exploits dont sont bien incapables les modèles verrouillés en mode binaire. Enfin, puisant en cela au cœur même de la source de ses fantastiques pouvoirs, le Méta-Baron a développé une connivence supérieure avec toutes les formes de systèmes, qui équivaut à une interface psychique quasi télépathique. Instantanément, comme s'il était physiquement connecté à eux, il peut prendre leurs commandes et substituer sa volonté à tout autre programme préexistant. Nul – et peut-être pas même lui – ne sait jusqu'où s'étend cette fabuleuse capacité...

Est-il utile de le préciser, personne, pas même le plus puissant et le plus riche personnage de l'univers, ne peut acquérir un robot maxi-protonique ou méta-baronnique. Ces « créatures » mécaniques appartiennent exclusivement et à jamais à leur maître unique. Tenter d'en voler serait une folie, car d'une pensée le Méta-Baron se le réapproprie...

Gardiens tueurs et Nécro-sonde Techno-Technos

Enfin, troisième catégorie d'entités robotiques, il y a tous les systèmes et dispositifs mis au point et contrôlés par la SEI. Par bandes entières, ils hantent les niveaux des endocités, rampent et serpentent le long des murs, envahissent les conduites et les interstices. Ce sont les robfliks, les

œil-fliks et tous ces équipements de surveillance aussi discrets qu'omniprésents qui achèvent de faire de ces lieux une chasse gardée de la Sainte Eglise Industrielle. En infraction flagrante avec les règles qu'il a lui-même contribué à édicter, l'ordre Techno-Techno les a tous dotés d'une capacité intellectuelle majeure, une faculté de raisonnement qui pourrait les mettre sur la voie de l'épanouissement spirituel. C'est qu'il faut bien qu'ils aient un certain libre-arbitre, une certaine autonomie pour agir et réagir, percevoir, évaluer et trancher. Face au risque inévitable de transgression, rendu d'autant plus grand que ces machines agissent contre l'humain – et violent ainsi la plus taboue de toutes leurs instructions en se retournant contre leurs pères – la SEI implante en chacun d'eux un système d'auto-destuction déclenché dès l'apparition de la plus petite émotion. Ce symptôme est l'évidente manifestation d'une intelligence en marche, autrement dit un risque qui ne saurait être toléré...

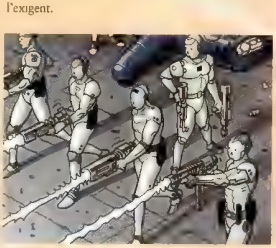
Mais la Sainte Eglise Industrielle n'en était pas à un manquement près. Car non contente d'instiller un soupçon de conscience dans la froide mécanique, elle a aussi largement mis en œuvre une forme encore plus grande d'abomination. Elle a puisé à la source première de la vie, dans les gènes et les chromosomes, pour s'approprier la pulsion vitale essentielle, la tordre et la torturer. Ainsi, certaines machines d'essence robotique sont porteuses de caractéristiques normalement propres aux formes de vie animale, végétale ou minérale. Sous l'impulsion d'Ophidat, le caractère de l'agressivité a été inoculé à des robots assassins, des gardiens tueurs. Certes soumis à leur maître, ils sont néanmoins capables d'agir de leur propre chef. C'est le cas de la Nécro-sonde, la suprême atrocité parfaitement déshumanisée. En cas d'émeute totale dans une endocity, sur ordre impératif de l'Emperoratriz, le Prez lui-même se clone dans cette machine de mort. Ultime transformation de celui qui incarne le pouvoir, la Nécro-sonde part alors pour une descente définitive le long du puits, annihilant toute vie sur son passage. Cette mécanique brutale, pourtant pourvue d'une intelligence supérieure de nature humaine, ne connaît que deux modes de fonctionnement : détection de la vie et destruction de la vie.

En plus de ses réflexes et facultés d'analyse stratégique, elle est dotée sur le plan technologique de moyens métamorphes qui lui permettent de muter sans cesse pour une destruction optimisée. Tour à tour gigantesque boule folle ou long serpent d'acier, elle sème la mort de l'Anneau d'Or au Lac d'acide, dans lequel elle achève sa course dans une ultime dissolution.

Sur Planète-Centrale, le Techno–Scarabée – le gardien du Techno-Temple sacré – est une autre de ces créatures issues de la technologie démoniaque et des gènes pervertis. Mais les manipulations génétiques auxquelles les Techno-Technos se sont livrés portent en elles le germe d'un revers dont Ophidat n'avait probablement pas conscience. En puisant dans la Ténèbre pour agir ainsi sur la substance matérielle d'une force immatérielle, il a communiqué à toutes ses créations sa nature profondément double. Car dans le fluide de la Ténèbre inoculé est tapi le « virus de lumière »...

Les Robfliks

Androïdes mécaniques de combat, les robfliks forment les escouades de choc que les autorités des endocities utilisent pour la conduite de certaines missions réclamant du doigté. Malgré une origine humaine qui pourrait laisser croire qu'ils ont un peu de tact et d'habileté, les Bossus et les Endogardes se montrent décidément trop frustes, et mieux vaut alors faire appel aux talents des robfliks – plus finauds, mais tout aussi efficaces si les circonstances l'exigent.



L'espace au fond des yeux.
Système de haute technologie, dont le prix relativement élevé - un bon millier de kublars - traduit le niveau de sophistication, l'œil galactique est une microsonde totalement autonome qui se déplace dans le vide interstellaire par petits sauts quantiques ultra-rapides. Grâce à lui, les vaisseaux spatiaux peuvent lancer des reconnaissances dans toutes les directions, y compris sur les points de sortie de l'hyperespace. Sa taille infime, son mode de déplacement unique et sa connexion permanente et instantanée en font un outil précieux pour déjouer les éventuels traquenards dans un périmètre allant jusqu'à deux journées de voyage hyperspatial.

Descriptif technique

Conçus sur le modèle de l'athlète antique, les robfliks ont la stature et l'allure d'un homme admirablement proportionné. D'une taille normalisée fixée à 186 centimètres, ils atteignent tous, armement non compris, le poids non négligeable de 256 kilos. Sans le secours de l'épiphyte, leur vélocité de déplacement s'en trouverait gravement affectée. Cette densité presque incongrue n'est pas à mettre au compte d'une surcharge pondérale bien humaine, mais plutôt à l'étendue impressionnante de leur panoplie technique. En effet, outre une pile à fusion utilisant le netranekkon enrichi, qui fait également office de système d'autodestruction, les robfliks disposent d'un équipement embarqué que leur envieraient bien des aventuriers de l'espace. Glissés dans tous les membres, on trouve notamment toutes les formes d'outils contondants et tranchants jamais conçus par l'homme, ainsi qu'une foule d'armes et d'appareils aux vocations diverses. Parallèlement, l'épais blindage de netranekkon argent qui habille leurs précieux circuits contribue largement à les alourdir, mais ils peuvent encaisser sans broncher plusieurs dizaines de salves des armes lourdes les plus communément utilisées.

Sans doute parce que la SEI a estimé que cela ne serait jamais nécessaire, les robfliks ne sont pas équipés d'une fonction anti-G. Leur déplacement bipède n'est pas non plus spectaculaire, puisqu'ils dépassent à peine les 50 kilomètres par heure en pointe. En revanche, ils peuvent compter sur une endurance à toute épreuve.

Compte tenu des missions de police qui leur sont confiées, les robfliks sont bien évidemment eux aussi dotés de diode Fantax, mais celles-ci sont couplées à une impressionnante mémoire analytique. Non seulement ils doivent être en mesure de comprendre et reproduire le comportement des bios, mais il leur faut aussi comparer des faits et des données, et en tirer des conclusions…

Missions

Comme n'importe quelle troupe des endocities, les robfliks ont une fonction de répression, mais ce qui les rend uniques, c'est que les missions d'investigation leur sont également confiées – et à eux exclusivement. C'est pour cette raison que la diode Fantax forme la colonne vertébrale de leur nature profonde. Et c'est pour cette raison également que le comportement des robfliks peut parfois paraître si étonnant. Par exemple, alors que rien ne distingue un robflik d'un autre, ils arborent des insignes auxquels personne ne comprend rien, et qui donnent à penser qu'il existe plusieurs milliers de grades. De même, l'armement qu'ils utilisent varie en fonction de leurs humeurs. Qu'ils aient l'âme un tant soit peu poète et le désuet fusil laser aura leurs faveurs. Mais que la mélancolie les gagne et c'est avec un solide Imbunche 1K8 à la main qu'ils mèneront le dialogue…

Compte tenu de l'étendue de leur palette d'activités et de leur « créativité » bouillonnante, les robfliks sont placés sous l'étroite surveillance du Cerveau central. Parfois, l'équilibre et la bonne marche d'une endocity nécessitent qu'un ou plusieurs robfliks agissent avec la plus extrême délicatesse… Ce contrôle serré s'explique aussi par les quantités de secrets qu'ils stockent dans leurs mémoires électroniques, et qui constituent une puissante tentation pour les groupuscules et autres fomenteurs. Explorer la tête d'un robflik, c'est d'un coup connaître tous les rouages sécuritaires de l'endocity… D'ailleurs, des commandos n'hésiteraient pas, dit-on, à s'attaquer aux robfliks isolés pour s'emparer de leurs précieux neurones à quartz.

Les Œil-fliks

Qu'ils patrouillent seuls ou en essaims, les œil-fliks sont de fabuleux vecteurs de puissance qui offrent à l'autorité qui les anime une véritable omniprésence

L'œil vif et le bras armé. Dans l'air débarrassé de sa moiteur par la pluie artificielle de 05:45, un cri résonne soudain. Ce n'est pas l'homme debout sur le parapet de Suicide Allée qui vient de le pousser, mais bien l'œil-flik de faction. Plus rien ne bouge. Le désespéré est figé. « Il est 05:59 ! », clame la voix métallique du robot. « Vous êtes sur le point de violer le décret VF-658 qui interdit l'auto-anéantissement avant 06:00 ! ». A pas de promeneur, le désintégrateur 48 négligemment tenu, un robflik s'approche. « Mais du temps a passé…, dit-il. Deux secondes encore et vous pourrez sauter. Top ! ». D'une bourrade, il expédie alors l'humain, puis se tourne vers son collègue pour déplorer l'érosion du civisme chez les bios…

POLICE
CENTRAL
POLICE

dans tous les coins et recoins où ils peuvent se rendre. En l'occurrence, dans les endocrines, ils œuvrent pour le compte de la SEI, par l'intermédiaire du Supra-Ordinateur – le Cerveau central dont ils sont en quelque sorte les yeux et les oreilles…

Descriptif technique

Les œil-fliks sont des sphères métalloïdes d'un diamètre compris entre 4,52 centimètres pour les plus petites et 19,54 centimètres pour les plus grosses. Cette différence de taille ne modifie en rien leurs caractéristiques et qualités, et leur confère simplement une discrétion plus ou moins grande, utile selon les missions qui leur sont confiées. Sur leur surface extérieure, constituée de netranekkon argent, trois éléments distincts mettent du relief.

Premier d'entre eux – et le plus important en taille – c'est la caméra. D'aspect circulaire, elle forme une prééminence sphérique présentant d'innombrables facettes. Il s'agit en fait d'un prisme de cristal noir qui assure une vision à 360 degrés. Cette caméra est reliée en permanence à Police Central et au Cerveau central, via une connexion dans la plage des supra-fréquences absolument imbrouillables.

Immédiatement sous l'œil noir de la caméra apparaît un petit trou, posé au sommet d'une minuscule pyramide. C'est le canon par lequel jaillissent les redoutables traits énergétiques que chaque œil-flik est capable d'émettre. Ses tirs au plasma volent avec une précision diabolique jusqu'à près de deux cents mètres. En termes de puissance de feu, un œil-flik est au moins aussi redoutable qu'un Cogan 45…

Enfin, vient une espèce de membrane recouverte d'un treillis, de la taille d'une pièce d'un kublar. C'est l'interface vocale via laquelle l'œil-flik peut, au choix, hurler des ordres – jusqu'à 185 décibels en espace ouvert – ou entretenir une conversation…

Car chez l'œil-flik, l'intérieur vaut l'extérieur. En effet, ces spécimens particulièrement évolués de la robotique jouissent d'une très grande autonomie et d'un esprit volontiers raisonneur. Sans doute par souci de performance sur le plan de l'espionnage, la SEI les a dotés d'une diode Fantax. Ce n'est pas un programme d'intelligence artificielle à proprement parler, mais plutôt une routine comportementale émulant le côté fantaisiste et capricieux si cher aux humains. Il n'est donc pas rare de rencontrer un œil-flik plongé dans une discussion animée avec un quidam – bien sûr, sans quitter de l'œil les alentours… Certains humains ont même la conviction qu'un œil-flik peut être baratiné…

Pour alimenter tous ces dispositifs, chaque œil-flik intègre une véritable micro-centrale nucléaire utilisant la fusion du netranekkon enrichi, couplée à un diffuseur d'épiphyte. Les œil-fliks peuvent se déplacer en anti-G à des vitesses proprement sidérantes. En ligne droite, au long des grandes artères des anneaux supérieurs, ils franchissent allègrement le mur du son et pourraient atteindre Mach III ou IV si l'espace disponible était suffisant.

La charge enrichie qu'ils contiennent fait également office de système d'autodestruction. Cette fonction peut être extrêmement utile pour en faire des bombes télécommandées. Mais ce n'est pas son seul objectif, puisqu'un nécro-programme supervise également le fonctionnement des diodes Fantax. En cas de surchauffe excessive, ordre est immédiatement donné à l'œil-flik en train de déjanter de se supprimer… Selon certaines sources, il semblerait que l'on puisse trouver au marché noir des exemplaires défectueux ayant refuser de s'auto-éliminer…

Missions

Instruments de surveillance par excellence, les œil-fliks hantent par millions tous les niveaux des endocrines. Mais on ne les trouve pas que dans les villes-puits. En effet, les autorités de bien des mondes y ont recours, pour le contrôle de leurs villes bien sûr, mais aussi pour des missions plus confidentielles d'infiltration et d'espionnage. En fait, leur grande polyvalence leur permet d'être efficaces dans toutes les situations. Tout est donc une question de dosage de l'autonomie et d'utilisation judicieuse de la diode Fantax.

Dans les endocrines, un œil-flik est affecté à tout postulant-détective. Cette attribution sert un double objectif : surveiller les agissements de celui qui brigue le poste, mais aussi confirmer la conclusion réussie de l'enquête-test qui lui est confiée.

VAISSEAUX & TRANSPORTS

« Fission disruptionnelle des plasmo-propulseurs imparamétrable, capitaine !
– Hein, kessya ?
– Une panne, capitaine… »
–Reseau intercom du Colo6.

Dans un univers intergalactique aussi vaste que l'Empire Humain, la question des transports et des déplacements revêt inévitablement une importance particulière. Certes, pour traverser les immensités du vide interstellaires – et relier entre elles des galaxies si éloignées que leur lumière meurt avant d'être vue – les tunnels interstellaires obligeamment mis en place par la Sainte Eglise Industrielle, les fameux Techno-Tunnels, offrent une solution pratique, mais ils ne raccordent que 22 000 mondes majeurs sur les milliers de milliards que renferme notre univers. Et même, après avoir franchi en un instant des milliards d'années-lumière, restent bien souvent encore quelques milliers de millions de parsecs à couvrir pour parvenir à destination.

DE L'UTILITÉ DES TRANSPORTS

Pour les dessertes locales, si l'on peut qualifier ainsi les voyages hors-tunnels, la voie de l'hyperespace est l'unique solution. Depuis la conquête de la vitesse supra-luminique, ce mode de déplacement est parfaitement sûr et fiable. Les routes ont été méthodiquement explorées et cartographiées et aucune surprise n'attend le voyageur de l'espace à la sortie. En fait, dans l'hyperespace, rien ne peut arriver. C'est à la sortie que les mauvaises surprises peuvent survenir. Non pas des surprises géologiques – puisque les points de sortie ont été précisément définis dans des zones parfaitement dégagées et à l'écart des grands courants stellaires – mais plutôt des surprises genre comité d'accueil pirate ! Aux abords des systèmes d'importance stratégique, ou des mondes

appartenant à quelque groupe puissant, la densité des patrouilles préserve le voyageur de ce type d'incident fâcheux. Mais sur les voies moins fréquentées… En fait, lorsque les risques sont trop grands, la meilleure solution consiste à modifier le codage des coordonnées de sortie. Normalement, la marge de sécurité prévue par les cartographes célestes permet ce genre de fantaisie : pas de barrières d'astéroïdes dans un périmètre de deux années-lumière autour d'un point de sortie.

Néanmoins, en cela comme en toutes choses, mieux vaut ne pas jouer avec le feu…

Après toutes ces péripéties, lorsque la planète est en vue, vient alors l'heure des déplacements en atmosphère. Dans ce domaine, l'irruption de l'épiphyte dans la vie de l'Empire a considérablement amélioré les choses. Bien sûr, les véhicules à effet de sol existent depuis bien longtemps, mais l'énorme turbine qu'il fallait leur adjoindre pour obtenir un niveau de confort acceptable limitait considérablement les combinaisons possibles. Pas de petits coupés deux places. Pas même de limousine-salon pour huit à dix personnes ! Rien que des monstres de 100 places au minimum. Ah, grand merci l'épiphyte.

Aujourd'hui, un luxueux deux places peut passer dans la stratosphère en deux minutes à peine, et puis jaillir dans l'espace moins d'une minute plus tard. Et pour le retour, c'est la même chose. Dès la barrière atmosphérique franchie, inutile de se priver et de s'imposer ces fastidieuses manœuvres d'approche d'antan. Non, pleins gaz vers le sol et à dix mètres à peine, un petit cabrage. L'épiphyte absorbe tout. C'est une vraie merveille ! Finis les g et les déformations.

Au sol, pour les nostalgiques ou les archéo-passéistes à la sauce troglosocialiks, il y a les véhicules à roues. Ce n'est tout de même plus l'affreux moteur à explosion qui assure la propulsion et la traction mécaniques – merci la pile à hydrogène –, mais pour le reste on retrouve les grands classiques : essieux, amortisseurs, roues, pneus, chenilles, direction, transmission et autres réjouissances. Oui, bien sûr, ce n'est plus Terra Prima, mais ce n'est quand même pas ça ! Car il y a mieux. Beaucoup mieux ! Ah les petits véhicules à effet de sol, les petits scooters monoplaces ou biplaces qui donnent l'impression de voler jusqu'à cinq cents kilomètres-heures à deux mètres au-dessus du sol. Et les vastes transports collectifs, ces méga-convois super-confortables qui relient en une demi-heure standard à peine deux villes distantes de plus de 2 000 kilomètres. Non, vraiment, l'épiphyte est un grand bienfait !

Avec une telle matière première, l'imagination des créateurs ne pouvait qu'être débridée. Et d'ailleurs, chaque monde, selon ses moyens et l'humeur de ceux qui le dirigent, a élaboré ses propres systèmes de transports terrestres, atmosphériques et extra-atmosphériques. Tenir une comptabilité précise de tous les modèles jamais produits dans l'Empire est une tâche à laquelle trois mentreks à temps pleins ne suffiraient pas. Néanmoins, voici un petit échantillon du génie humain que l'on est toujours susceptible de croiser un jour au l'autre au détour d'un astéroïde…

Chargeur de la Guilde des Marchands Impériaux

Colossal monstre de l'espace à vocation commerciale, le chargeur de la Guilde est un lourd vaisseau-cargo dont l'apparence paisible ne doit pas abuser le pirate empressé. En effet, comme la plupart des créations Techno-Technos, ce qu'il

cache à l'intérieur est bien pire que tout ce qu'on peut imaginer. Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si ce sont ces vaisseaux qui sillonnent l'espace pour ramener dans le giron de la SEI les trésors et les beautés disséminés dans l'univers. De la poupe à la proue, il regorge de raffinements technologiques qui en font un prédateur féroce ou un bastion inexpugnable.

En plus de ces armes, il embarque, outre 5 000 Technos-techniciens utiles au bon fonctionnement du navire, 1 000 Techno-assassins dont l'effroyable réputation de tueurs sans pitié est tout sauf usurpée.

Caractéristiques techniques

Avec ses quelque 1 500 mètres de long, ce bâtiment sacrifie à la mode du gigantisme. Bien sûr, sa vocation lui impose d'avoir des soutes vastes et accueillantes pour recevoir les précieuses cargaisons. Les cinq ponts inférieurs sont affectés au stockage du fret. Tous sont pressurisés. Un entresol technique abrite les petits vaisseaux de combat embarqués. La partie dévolue à l'équipage et aux passagers s'étend sur les cinq coursives supérieures. Ce sont essentiellement des quartiers rudimentaires pour la troupe technoïde. Un mess et des quartiers d'apparat sont toutefois prévus pour les officiers – tous dignitaires Technos – et le Techno-Cardinal sous les ordres duquel le bâtiment est placé.

Propulsion et vitesse de déplacement

Le gigantesque bloc propulseur placé en position longitudinale traverse le bâtiment de bout en bout, de la proue jusqu'aux tuyères arrière. Il utilise une technologie secrète de la SEI qui lui permet d'afficher des performances tout à fait respectables, puisqu'il passe d'une petite allure de croisière – 50 000 kilomètres-heure – à la vitesse supra-luminique – 1 080 000 000 kilomètres-heure – en 36 secondes et 3 dixièmes. Pour un vaisseau de cette taille, la résistance à une telle poussée suppose une parfait maîtrise de l'épiphyte.

Equipage

Six mille hommes sont embarqués. Outre les missions de navigation, pilotage et entretien, ils assurent la sécurité du bâtiment et, au besoin, les interventions en atmosphère.

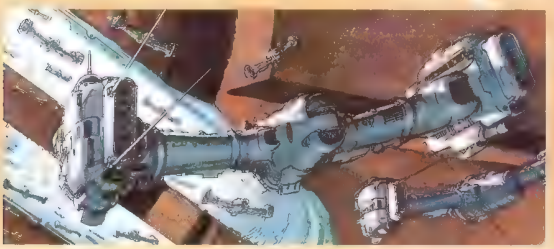
Armement

- **Postes d'artillerie :** 20 canons légers et 10 canons laser.
- **Boucliers :** Toute la gamme des écrans positroniques, boucliers de protection, supraradars et électroespions figure dans la liste des dispositifs embarqués.
- **Blindage :** La coque – de netranekkon blanc évidemment – comporte certains renforts sur lesquels aucune donnée technique n'est disponible.
- **Charge utile :** Le chargeur de la Guilde jauge environ 200 000 tonneaux – 1 tonneau étant égal à 2,83 mètres cubes –, ce qui lui permet de transporter à l'aise des cargaisons aussi précieuses que volumineuses.

Mini-cuirassé Ostrov des Frères de la Frange

Vaisseau polyvalent par excellence, le mini-cuirassé Ostrov compense par une puissance de feu hallucinante des performances par ailleurs relativement moyennes. D'une grande maniabilité et capable d'accélérations foudroyantes, il est l'appareil idéal pour les opérations de harcèlement et autres embuscades si chères aux bandes pirates. À l'origine, les vaisseaux de classe Ostrov – ainsi baptisés d'après le nom du mentrek du Maganat des Poly-Romanoff qui en a dessiné les plans – étaient pensés pour la défense planétaire rapprochée.

Massés à bord de gigantesques astéroïdes artificiels, ils fondaient sur tout bâtiment lourd ayant franchi les rideaux de défense avancée. Cette tactique efficace se révélait aussi particulièrement meurtrière. Après quelques menues adaptations, il



Du speed à toute vitesse !
Comme chacun sait, la vitesse supraluminique est dépassée… Elle n'impressionne plus que les archéo-babouins troglosocialiks. La vitesse chromosomique, c'est un peu mieux. Elle a apporté beaucoup à notre Empire bien-aimé. Car voici venir la mythique V-Quartzz mentale, celle qui vous emporte à la vitesse de la pensée. Yahou !!! Ça décoiffe ! Mais il paraît qu'il y aurait mieux encore. Le fameux Pradex ponctuel-chrono-G des sorcières Shabda-Oud. Il déchire le temps lui-même, et part à rebours. On est arrivé avant même d'être parti…

Sauvagement équipés... Subtil compromis entre l'antique moto et le paléo-jet ski, le Whizzz 999 de la Nortox-Steel Corp. est un véhicule monoplace qui permet de se déplacer jusqu'à 3 000 kilomètres-heure en sustentation à un mètre du sol sous gravité standard...

est apparu que ce principe d'action pouvait être repris avec succès pour les actions de guérilla et les guets-apens

Caracteristiques techniques

D'une longueur de 20 mètres, pour une envergure de 35 mètres, le mini-cuirassé Ostrov n'a rien du petit vaisseau de croisière et d'agrément. De conception résolument spartiate, il est intégralement axé sur l'efficacité. Trois énormes centrales-boosters lui permettent des accélérations phénoménales, d'autant plus spectaculaires à bord que seuls les sièges des pilotes, co-pilotes, navigateurs et mitrailleurs sont traités à l'épiphyte. Il est recommandé de rester bien assis au moment où le pilote envoie la sauce. Idéalement répartis au centre et sur les ailes, les trois blocs peuvent être couplés ou lancés individuellement, ce qui permet un pilotage acrobatique avec vrilles, chandelles et girations folles en feuille morte. A bord, mis à part le cockpit de pilotage et les quatre postes d'artilleur, il n'y a absolument rien...

Propulsion et vitesse de déplacement

Véritable petit dragster de l'espace, le mini-cuirassé Ostrov mise tout sur l'accélération. En revanche, contrairement à ce que pourraient laisser penser ses démarrages instantanés, sa pointe de vitesse n'est pas extraordinaire, comme s'il donnait tout d'entrée pour atteindre immédiatement ses limites. Ainsi, il passe de la petite allure de croisière à la vitesse supra-luminique en 43 secondes et 7 dixièmes, ce qui n'est pas exceptionnel pour un vaisseau de cette taille.

Equipage

Sept hommes sont embarqués, trois pilotes et quatre artilleurs.

Armement

- **Postes d'artillerie :** 1 batterie laser et 3 tourelles de canons lourds
- **Boucliers :** Ce genre de raffinement est superflu dans un vaisseau d'attaque qui mise sur la vitesse.
- **Blindage :** Faite d'un alliage de qualité, la coque supporte assez bien les quelques premières salves.
- **Charge utile :** Avec un tonnage de 2 tonneaux, le mini-cuirassé Ostrov a juste la place d'embarquer des munitions.

Technodestroyer

Dans la famille des géants de l'espace, les technodestroyers poussent le bouchon encore un peu plus loin. Et plus encore lorsqu'on songe qu'ils ne sont que des bâtiments d'escorte... En fait, ce sont de véritables plates-formes opérationnelles d'où peuvent être lancées et conduites de très nombreuses missions d'attaque ou de défense, de stabilisation du front ou de percée.

Comme toujours avec les créations Techno-Technos, on peut compter sur une efficacité destructrice optimale. La flotte de combat embarquée peut mener des escarmouches meurtrières, mais c'est surtout l'artillerie à bord qui laisse pantois. Une chose est sûre, un technodestroyer ne s'attaque pas à la légère.

Caracteristiques techniques

D'une longueur qui frôle les 3 000 mètres, le technodestroyer est un genre de ville de l'espace à lui tout seul. Sans être en rien un vaisseau-cargo, il a la place suffisante pour transporter d'importants volumes, mais plutôt que des matières premières ou marchandises, il embarque volontiers de l'armement et des vaisseaux de combat. Etagés sur près d'une centaine de ponts et coursives, les quartiers de l'équipage succèdent aux zones techniques de gestion et de contrôle. Au milieu du ventre du vaisseau s'étire une vaste galerie panoramique de 125 mètres de haut qui offre une vue imprenable sur le vide interstellaire. Bâtiment exclusivement militaire, le technodestroyer n'offre que peu de raffinement, à l'exception bien sûr des appartements du Techno-Cardinal qui le commande.

Propulsion et vitesse de déplacement

La SEI maintient le plus grand secret sur le mode de propulsion utilisé pour ce type de vaisseaux, mais les performances époustouflantes qu'il permet sont de notoriété publique. Un technodestroyer passe d'une petite allure de croisière à la vitesse supra-luminique en 18 secondes et 2 dixièmes. Inutile de préciser que l'épiphyte et d'autres merveilles sûrement ne sont pas étrangères à ces prouesses.

Equipage

Vingt mille hommes sont embarqués, dont dix mille Techno-assassins et cinq mille Techno-techniciens divers affectés à des tâches d'expérimentation dans le laboratoire du bord.

Armement

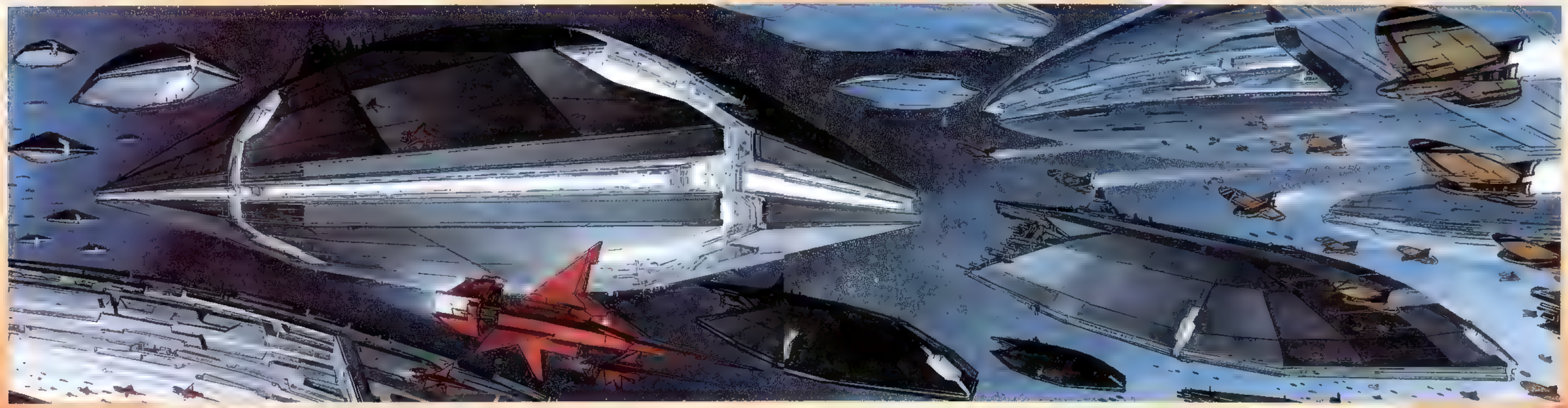
- **Postes d'artillerie :** 50 canons lourds, 50 canons légers et 50 canons laser sont visibles sur le pourtour du bâtiment.
- **Boucliers :** Ecrans positroniques, boucliers de protection, supraradars et électroespions.
- **Blindage :** La coque a toutes les apparences du netranekkon blanc.
- **Charge utile :** 500 000 tonneaux environ.

Transport de troupes de l'Endogarde

Vaisseau-véhicule mixte de taille moyenne, le transport de troupes de l'Endogarde est le bâtiment que les populations pacifiques de l'univers redoutent de voir arriver au-dessus d'elles.

Lorsque sa silhouette massive assombrit l'espace, le signe de la mort est sur elles. Car malgré une ligne relativement quelconque, ce bâtiment militaire est le messager honni de la désolation...

.. Certes un peu cher et réservé à une clientèle fortunée - 3 500 kublars sans les options -, il fait la joie des jeunes nobliaux qui l'ont adopté pour se distraire en bandes sur leurs fiefs agricoles, semant avec délices la perturbation chez leurs serfs terrorisés.



Caractéristiques techniques

Bâtiment à effet de sol, ce transport est néanmoins capable de passer dans l'espace, pour rejoindre par exemple un bâtiment lourd en orbite. En tant que véhicule de la plus glorieuse arme de tout l'Empire, il intègre tous les dispositifs techniques les plus novateurs.

Par exemple, l'épiphyte ne lui a pas chichement été mesurée, et il est capable au sol de comportements qui font oublier que l'attraction existe. Sa vocation étant ce qu'elle est, le transport de troupes est un véhicule relativement nu, sans cabines ni aucune forme de confort. Il comporte trois compartiments distincts : le poste de pilotage, la cabine des Endogardes et la soute. Dans l'espace, les trois sont pressurisés. De forme parallélépipédique, il mesure 78 mètres de long et 36 mètres de large, pour un poids de 89 658 tonnes à vide. Chaque transport de troupes de l'Endogarde dispose d'un véhicule de soutien autonome entièrement automatisé qui le suit à distance. Il s'agit d'un véhicule d'un gabarit identique contenant des pièces de rechange en quantité suffisante pour construire au moins trois autres véhicules...

Propulsion et vitesse de déplacement

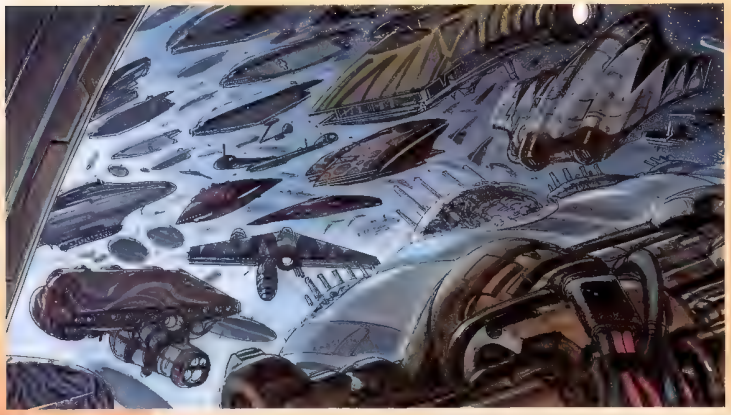
Equipé d'un bloc moteur à hydrogène surdéveloppé, le transport de l'Endogarde peut atteindre au sol, en anti-G à un mètre de hauteur, la vitesse de 2 256 kilomètres-heure. Dans l'espace, il peut théoriquement atteindre la vitesse supraluminique, mais ce n'est pas a priori sa vocation première.

Equipage

Cent hommes prennent place à bord. Deux assurent le pilotage et la navigation, deux autres font la vigie et les 96 restants sont en disponibilité opérationnelle.

Armement

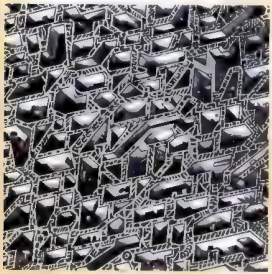
- **Postes d'artillerie :** 1 multicogan lourd monté sur tourelle.
- **Boucliers :** 1 écran maxiprotonique.
- **Blindage :** Structure et plaques de nettranekkon blanc.
- **Charge utile :** 100 tonneaux.



Le Méta-Bunker

« Insensé !… Le Maître est en train de couper en deux le Méta-Bunker ! »

– Tonto.



Forteresse inviolable, patrie sacrée et sanctuaire de tous les secrets des Castaka, le Méta-Bunker est le cœur éternel et inaltérable du Méta-Baron où s'activent dans une éternelle fébrilité les deux seuls êtres que le Méta-Baron considère comme ses amis : les robots Lothar et Tonto. Mais le Méta-Bunker est bien plus que ça. Il est le refuge à jamais vide, ce lieu de solitude tragique où jamais plus ne résonnent les pas du Maître… et où pourtant son ombre est partout.

Un rapide aperçu

Construit en 29900 par Othon – qui démontra à cette occasion d'immenses talents d'architecte – assisté de Tonto et d'Honoratha, cette machine de guerre parfaite est la synthèse ultime des talents guerriers immémoriaux des Castaka et des pouvoirs destructeurs et créateurs détenus par le Méta-Baron en tant que gardien d'un univers. Symbole de puissance, mais aussi d'orgueilleuse solitude, le Méta-Bunker était alors conçu pour servir de base arrière à la caste pourchassée, mais aussi de plate-forme de reconquête d'où devaient partir ses traits meurtriers destinés à annihiler ses ennemis.

Pourvue de raffinements technologiques d'une froide beauté, cette citadelle renferme en outre des armes et forces terribles – de véritables monstruosités, dont la simple évocation doit glacer le sang des combattants les plus implacables et les plus déterminés. Bien évidemment, tout ce que les technologies humaines et extra-humaines peuvent offrir en matière d'équipements de défense et d'attaque figurent à l'inventaire des dispositifs embarqués, mais d'autres surprises attendent l'improbable assaillant qui – optimisme excessif ou arrogance démesurée – viendrait défier l'austère bastion. Par exemple, il serait immédiatement confronté à un des redoutables biolectrogrammes instantanément générés par le programme de solidification du Méta-baron. Encore moins loquaces que l'original, ces avatars du champion des guerriers ont en outre un souci d'efficacité porté à son plus haut degré puisque le temps qui leur est accordé pour parvenir à la victoire n'excède pas les trois minutes quelques secondes et une poignée de poussières temporelles, au demeurant amplement suffisantes pour triompher. En fait, même au repos, même en l'absence du Méta-Baron lui-même, le Méta-Bunker est comme un noyau d'une dureté extrême planté au cœur de l'univers. Rien ne l'atteint, rien ne peut le détruire. Seul son créateur ou son double peuvent l'entamer, mais la chose fort heureusement n'est pas si fréquente…

Le contenant…

Gigantesque espace parfaitement immaculé, le Méta-Bunker a du diamant la pureté et l'aspect facetté. Cette parenté lointaine avec la forme diamantine n'est pas tout à fait un hasard. Certes, les facettes du bunker n'ont pas l'impeccable régularité de celles des gemmes, mais leurs fonctions respectives ne sont pas les mêmes. Les pierres sont des prismes, elles captent la lumière et la renvoient par diffraction, ravivée et magnifiée, aux quatre vents. Point de convergence des flux de puissance, le Méta-Bunker est un puits qui absorbe les énergies et s'en nourrit sans en rejeter aucune. Mais du diamant, il a aussi l'absolue dureté, la solidité invincible. Et sur ce plan également, sa taille spécifique, savamment déstructurée, sert une finalité particulière. En effet, aux chocs et autres assauts frontaux, il n'oppose pas une résistance égale en retour – cas de figure où le moins puissant est condamné – mais plutôt une forme d'esquive perpétuelle qui le préserve. Chaque facette de sa surface offre une ligne de fuite trompeuse et ondoyante au long de laquelle les coups vont se perdre au loin dans l'infini. Même à imaginer que le Méta-Bunker entre en collision avec une planète, quelles que soient la masse et la vitesse respectives de ces deux corps, c'est à coup sûr le globe céleste qui volerait en éclats… Tout cela ne signifie pas pour autant que le Méta-Bunker est faible et que seule la ruse et l'artifice peuvent le sauver. Au contraire, sa consistance et sa compacité inégalables en font cette bastide unique et imprenable que rien, jamais, ne saura entamer.

L'essence de l'épiphryte. Doté d'une armature et de blindages impénétrables, pourvu d'armes plus puissantes que n'importe quelle armada spatiale, riche de pouvoirs alliant le meilleur de la technologie et l'essence de Gangez, le Méta-Bunker est un défi aux lois de la gravité et de la physique. Plus lourd que la plus écrasante des planètes majeures, il file dans le vide stellaire à la vitesse des particules élémentaires et franchit d'un seul bond les frontières des mondes et des dimensions. Sa nature unique, intimement liée aux pouvoirs de l'épiphryte, fait de cette construction hors du commun un véritable paradoxe, une incarnation tangible du principe de la gravité. Beaucoup voient d'ailleurs en lui une seconde Porte, symbole de la dualité de Mardador et des mondes du poids et de la légèreté infinie, mais nul n'ose se demander quel plan de réalité peut bien garder ce portail filant. .

Coupe modélisée du Méta-Bunker. -- Holo-archives de Tonto.

Structure

Basé sur le principe de l'architecture psycho-modulaire, le Méta-Bunker est construit exactement selon le schéma de ces rêves qui surviennent entre veille et sommeil et où les images les plus saugrenues s'enchaînent avec une apparente logique dont le sens échappe à l'analyse. Concrètement, c'est un vaste ensemble de petites pièces alvéolaires agencées entre elles selon une géométrie incompréhensible, mais dont la cohésion finale est aussi parfaite qu'indestructible.

Cette multitude de sous-ensembles viennent se placer sur une ossature faite dans un métal à côté duquel le netranekkon blanc a la résistance du papier. En plus de ses qualités intrinsèque de solidité, cette colonne vertébrale esquisse et jette les bases de la structure adamantine qui confère au Méta-Bunker son statut de place forte absolue de l'univers...

Défenses

Sur le strict plan spatio-militaire, le Méta-Bunker présente une batterie de défenses de toutes natures d'une portée et d'une efficacité à ce jour uniques – et probablement uniques encore pour longtemps. Pour la détection et le repérage, il peut compter sur des senseurs et capteurs maxiprotoniques dont la portée dépasse de plusieurs centaines d'ordres de grandeur celle des modèles les plus performants jamais produits par la Sainte Eglise Industrielle. Autant dire qu'il est inimaginable de seulement oser rêver prendre par surprise le Méta-Bunker. Néanmoins, au cas très improbable où un téméraire s'y risquerait, il lui faudrait encore franchir quelques rideaux de défense avancée non négligeables : boucliers multi-positroniques, remparts infra-protoniques et cuirasse méta-blindée. Et tout cela encore n'est rien, car tout autour du vaisseau, une sphère énergétique qui fait comme un halo bleuté, le tient doucement serré au cœur d'une gangue protectrice infranchissable...

L'énergie qui alimente en continu le vaisseau et ses défenses est directement celle de l'univers dont Gangez est le gardien. Cette source mystique inépuisable agit dans la dimension matérielle à une échelle qui ne peut que jeter l'homme dans un effroi absolu. Autant dire que seul une autre puissance, un autre gardien d'un univers, pourrait oser défier le Méta-Bunker. Et encore... Car il lui resterait à affronter l'esprit guerrier du Méta-Baron, qui imprègne jusqu'au moindre atome du bâtiment et lui insuffle une implacable rage de vaincre. Cette fureur rentrée – cette explosibilité instable qui ne demande qu'à s'exprimer – est la philosophie et la nature profonde du formidable vaisseau. C'est elle que l'on voit à l'œuvre lorsqu'il applique la « technique du porc-épic » et que jaillissent par tous les interstices des centaines de millions d'armes lourdes prêtes à cracher leurs langues de feu mortelles. Cet arsenal est capable d'anéantir absolument toutes les créatures et créations connues dans l'univers. Et si d'aventure un adversaire vraiment coriace apparaissait, le Méta-Bunker – en digne œuvre de son maître – ne manquerait pas de se détruire, emportant s'il le faut l'univers avec lui, pour rayer de la réalité une telle abomination...

Propulsion

Déplacer un édifice de cette dimension réclame une énergie colossale, d'autant plus lorsqu'il évolue dans l'atmosphère d'une planète telle que Perdita dont la gravité au sol est absolument phénoménale – plus de mille fois supérieure à celle de Terra Prima. Aucun vaisseau connu dans l'univers n'est assez puissant pour échapper aux griffes d'une telle force d'attraction. Mais le Méta-Bunker en est capable. Il s'abreuve directement à la source énergétique de tout un univers et, à titre de comparaison, développe ensuite une puissance plus grande encore que celle d'un trou noir – sans pour autant devenir un objet statique figé dans le cosmos. Lorsqu'il se met en mouvement, sa poussée et son accélération ne peuvent être comparées qu'à celles produites à l'instant T et une méta-nanoseconde du Big Bang alors que les univers entreprenaient leur expansion.

A une échelle bien moindre, à l'intérieur du Méta-Bunker, chacune des sections alvéolaires est elle aussi dotée d'une forme de propulsion autonome qui lui permet à la fois de maintenir la cohésion avec les parties adjacentes, mais également d'absorber les contraintes et les déformations et de préserver l'équilibre de la structure. Car l'un des fondements essentiels du bâtiment est d'être un tout unique formé d'une multitude...

Et le contenu

Domaine exclusif de Tonto et de son souffre-douleur Lothar, le Méta-Bunker est un royaume sans roi, un espace où ne résonne plus aucun écho, un lieu empli seulement d'une immense absence. Une fois déjà, le Méta-Baron a détruit son refuge déserté, mais Tonto – usant de la casuistique du paléo-jésuite et interprétant les lois de la Sainte-Robotique à sa manière – l'a reconstruit perpétuant avec un acharnement touchant et vain un rituel d'ennui et d'espérance. Comme auparavant, les immenses travées métalloïdes courent en tous sens, traversées de gaines, tuyères et autres conduites mystérieuses,

Le Netranekkon blanc. Alliage Techno Techno basé sur le principe désuet de la fusion sub-atomique - déjà pratiquée sur Terra Prima -, il allie les qualités de dureté du métal Netranekkon, comparables à celles du diamant, à la fluidité moléculaire des écailles de paléo-requin grand blanc. Cette combinaison « organo-métallique », réalisée par fusion sub-chromosomique, produit un composé doté d'un système immunitaire propre qui le protège contre les agressions extérieures. Ainsi, lorsqu'un blindage de Netranekkon blanc subit un impact, il absorbe l'énergie et reprend instantanément sa forme initiale, conservée dans sa mémoire infra-atomique. Cette capacité de déformation permet également d'optimiser à la demande le coefficient de pénétration des vaisseaux. Le Netranekkon présente toutefois un inconvénient : son poids. Avec une densité bien au-delà des 50, sa manipulation exige une force mécanique colossale qui interdit son utilisation pour des armures ou de petits assemblages.

les somptueux appartements du Maître resplendissent de mille trésors et quelques jardins fabuleux sèment, ici et là, des notes de couleurs vives d'où montent un chant d'oiseau, le murmure d'une source... Mais tout cela pour rien, car celui à qui tout est destiné n'est pas là. Seuls errent, misérables et accablés, Lothar et Tonto. Lothar surtout est désespéré, car Tonto semble savoir des choses qui entretiennent sa foi et occupent ce qui lui tient lieu d'esprit.

Agencement

En dépit de l'immensité de ce lieu intégralement dévolu à la gloire du Méta-Baron, la partie réservée à son usage personnelle est proportionnellement assez réduite. Ce n'est toutefois pas la misère non plus. Somptueusement meublés et disposés, ses appartements privés offrent tout ce que la technologie peut apporter en matière de raffinement et de confort. Relativement excentrée par rapport au cœur physique du vaisseau, cette zone à vocation humaine contient

La symphonie du Méta-Bunker. Dans l'espace et son infinité de possibles, il est une merveille, une splendeur inconnue, une œuvre dont le génie et la richesse défient les plus pures créations des artistes de l'ancien monde. Errant dans le dédale de son Méta-Bunker, tel un doigt qui court sur les pages d'une interminable partition, Tonto peaufine la Symphonie Céleste. Les notes déferlent dans son esprit affranchi des limites matérielles, les accords se mêlent, répercutés par les voûtes d'un opéra de métal, et le chef d'œuvre d'une conscience hors norme se construit dans les salles vrevoltantes de cette nef sidérale. A ce jour, nul autre que Tonto n'a jamais entendu la moindre note de cette symphonie qui, entonnée par les milliers de haut-parleurs du Bunker, vanterait l'épopée de l'Ultime Guerrier..

quelques attraits tout à fait propres à entretenir la mélancolie désenchantée du Méta-guerrier. Le jardin hydroponique, par exemple, ce parc merveilleux où Aghnar se promenait naguère avec Oda-Honoratha enceinte, procure à tous les sens une symphonie féerique de couleurs, de sons, d'odeurs et de saveurs, sous la caresse bienfaisante d'un soleil artificiel réglé pour s'adapter à l'humeur des visiteurs...

Mais, le reste, tout le reste, c'est le domaine de Tonto. Dans cet enchevêtrement de pièces de toutes les tailles, certaines plus petites qu'un réduit et d'autres vastes comme un paléo-stade, seuls cet être mécanique est à même de s'y retrouver. Lui seul connaît la fonction de chaque endroit et la manière d'y accéder. Pour la plupart, il s'agit de laboratoires – des labos et encore des labos – où il pratique les expériences les plus extrêmes, les plus bizarres, en véritable alchimiste désincarné affranchi de toute contrainte. Toutes les pièces sont parfaitement étanches et, quoique solidaires entre elles, totalement indépendantes les unes des autres. La gravité varie de l'une à l'autre et le plafond de l'une se prolonge dans le plancher de la suivante. Enfin, chaque pièce indépendante est dotée d'une voix propre et, souvent, pour son plaisir, Tonto fait chanter le vaisseau – un chœur fantastique de centaines de milliers de voix...

Le Labyrinthe de la supra-logique

« Notre conscience est plus que la somme de nos circuits. »

– Tonto

Sur un plan particulier, la forme du Méta-Bunker revêt également une certaine importance. Ensemble cohérent et complexe d'éléments disparates, il représente à sa manière le cheminement convergent de fragments d'idée qui aboutissent au raisonnement. Le Méta-Bunker est comme un esprit minéral, dont la géographie éclatée – le Labyrinthe de la supra-logique – reproduit les circonvolutions méandreuses de la pensée, semée ici et là d'intuitions spontanées et d'inspirations géniales. En émulant ainsi la pensée organique par le découpage et l'autonomisation spécialisée des raisonnements, Tonto – chef d'orchestre proto-divin – vise à susciter une forme de chaos primal d'où naîtra une nouvelle intelligence... Son but n'est pas de créer un organisme, surtout aussi rudimentaire que celui des bios, mais bel et bien de reproduire leur intellect créateur doté d'une conscience et capable de souffrir et d'éprouver des émotions.

Annexes

« Pour lire certains écrits, les yeux ne suffisent pas.
Deviens aveugle, mortel, réfute la connaissance.
La sagesse est une ombre que la lumière dissipe. »
–Les Versets de Renovalh, IV 4.

Le Tournoi

Nanjo, novice du monastère Ciao Lune.

Washi, novice du monastère Ciao Lune, concurrent de Nanjo pour le titre de représentant du monastère au Grand Tournoi Maximus.

Horaki, grand maître du monastère Ciao Lune.

Luxuria von Strupe et Voluptua della Fragna, deux nobles mondaines, dépravées et perfides.

Narcissia et Onano de Maisonvide, une sœur et un frère affectés d'un certain penchant pour une solitude quasi autiste. Lui est également affecté d'une surdité chronique.

Amistau Meedpin, chroniqueur mondain, doté d'une caméra intégrée dans un œil cybernétique. Interroge et piège en direct et en instantané ses interlocuteurs.

Cortexa, mentrek féminin, instrumentalisée par Avida Kublar pour truquer les paris, mais capable d'initiative par goût de la validation appliquée de ses concepts et théories.

Avida Kublar, organisateur du Tournoi et représentant local du Maganat du Mono-Duc Barclay de Lux.

Bully Bucy, champion féroce, confiant dans la puissance de sa masse musculaire.

Tyko, androïde de combat camouflé en jeune homme simple à la voix fluette.

Donkin, androïde pervers utilisé par Cortexa pour le trucage des combats.

241e jour du cycle, 04:12, Temps Galactique Universel.

A l'instant prévu, comme depuis des milliers d'années, le soleil matinal vint illuminer la statuette de métal doré. Le premier rayon alluma la base de l'icône puis, doucement, la recouvrit de chauds reflets comme en une caresse de lumière.

D'aussi loin que remontaient ses souvenirs, Nanjo avait toujours débuté ses journées par ce spectacle et, cette fois encore, il fut envahi d'un profond sentiment de plénitude. La face radieuse de la divinité bienveillante lui communiquait sa force et sa bonté. La peur et le tourment quittaient son cœur. Dans son esprit se forgeait une certitude renouvelée…

Il salua trois fois selon le rite, puis un grand cri jaillit de la poitrine des mille jeunes moines qui, ensemble, bondirent sur leurs pieds, adoptant la position de combat.

Face à ses novices, maître Horaki eut une légère crispation de la lèvre que l'on aurait pu interpréter comme un sourire de satisfaction. Un silence cristallin, dans lequel voletaient, légers comme des flocons, les derniers échos de la clameur guerrière, retombait maintenant sur la grande salle du temple. Figée dans l'air vif du petit matin, la jeune garde de Ciao Lune avait l'allure d'une nouvelle armée de Qin.

Maître Horaki goûtait l'instant…

Sans quitter sa position, il laissa courir son regard sur ses troupes et entreprit de les haranguer.

« Washi ! Nanjo !

- Oui, maître », répondirent à l'unisson les jeunes moines en rectifiant leur posture déjà impeccable.

« Washi, Nanjo, reprit le vénérable maître avec une pointe de solennité dans la voix, vous êtes les meilleurs de mes fils. Vous avez été choisis pour représenter l'école Ciao Lune au Grand Tournoi Maximus… Mais un seul d'entre vous uniquement pourra y aller. Savez-vous ce que cela signifie ?

- Oui, maître ! », clamèrent d'une seule voix les deux novices.

« Bien. Je n'en attendais pas moins de vous. Jeunes soldats de Ciao Lune, Randori ! », clama maître Horaki.*

Immédiatement, les deux novices se firent face et se saluèrent. Puis, sans autre forme de préliminaires, ils entamèrent une passe d'armes à mains nues à une vigueur et une cadence prodigieuses. Comme en démonstration, les deux combattants enchaînaient des coups à pleine puissance distribués à tous les niveaux - face, corps, jambe -, des sauts d'une grâce irréelle dans lesquels ils paraissaient voler, des voltes d'une audace folle et mille autres virtuosités sidérantes d'agilité. Spectacle magnifique… Mais les deux combattants se connaissaient si bien, étaient si complices que rien au monde ne semblait pouvoir les départager. Toujours à un rythme hallucinant, ils poursuivaient leur assaut, sourds au reste de l'univers comme s'ils ne devaient jamais s'arrêter. Maître Horaki, la bouche crispée, contemplait le combat, parfaite illustration de l'incertitude qu'il ressentait.

Soudain, sans que rien n'ait laissé prévoir une telle défaillance, Nanjo un peu lent à la parade, encaissa un

* *Randori ! : paleo-mot japonais. Commandement d'attaque employé jadis dans les arts martiaux et sports de combat orientaux.*

coup au plexus et recula sous l'impact, les bras ballants, le souffle court, à la recherche de l'oxygène salvateur. Washi vit là l'occasion d'asseoir sa supériorité, de devenir l'exemple incontesté des moines soldats de Ciao Lune…

Tel le paléo-gerfaut sur sa proie, il se précipita pour parachever son œuvre, confirmer par un ultime coup de grâce son ascendant indiscutable. D'un bond il fut sur Nanjo, au près tout contre lui, et arma son poing droit pour un coup définitif donné en marteau…

Comme le bras de Washi s'élevait bien haut, montait chanter sa gloire au ciel, celui-ci ressentit au ventre une vive piqûre… Ses jambes vacillèrent, puis il s'écroula, cerveau court-circuité.

Debout, les pieds profondément ancrés dans ce sol qui lui donnait sa force, Nanjo gardait le bras gauche tendu, déployé comme au moment de l'impact explosif par lequel il avait foudroyé son adversaire, son ami, son frère. Lentement, il se remit en position puis salua Washi toujours inerte.

« Bravo Nanjo ! Bravo ! Je vois que tu as bien retenu la leçon du guerrier. Une victoire vaut bien un sacrifice. Tu auras donc l'honneur de nous représenter au Grand Tournoi… Sauras-tu te montrer digne de la confiance que nous plaçons en toi ?
- Maître, je donnerai ma vie pour être à la hauteur ! Mes frères n'auront pas à rougir de moi ! »
Les yeux fixés devant lui, Nanjo sentait, sans les voir, chacun de ses camarades à ses côtés, unis à lui par un fil invisible, plus puissant que toutes les forces de l'univers réunies.
« Bien Nanjo, bien… », murmura maître Horaki en un souffle qui résonna sous les voûtes du temple, « Nous partons tout à l'heure. Ciao Lune soit avec toi… »

241e jour du cycle, 04:37, TGU.

« Alors, chérie, comment donc est ton nouveau poulpe ? Dis-nous tout… »
Avec un détachement feint, mais la curiosité sérieusement éveillée, Luxuria von Strupe pressait Voluptia della Fragna de lui dévoiler si ces petites bêtes importées à grands frais d'une lointaine planète aquatique étaient bien les amants merveilleux tant vantés. Plus loin dans la vaste pièce, les deux héritiers de la lignée de Maisonvide, le frère et la soeur, mollement assis dans un sofa moelleux, étaient abîmés dans de mystérieuses activités, totalement insensibles au monde alentour. Doucement, elle susurrait sans fin deux petits mots, pareils à la rumeur lancinante d'une sirène dans la nuit : « Moi, je… Moi, je… », tandis qu'il adoptait une longue suite de postures, tour à tour langoureuses ou frénétiques.
Jusqu'alors assoupi sur un canapé, Amistau Meedpin ouvrit ses yeux, dont un au moins était une arme redoutable pour qui voulait voir sa réputation grandie ou à jamais entachée. Indécelable à l'œil nu, une caméra miniature implantée au cœur de sa pupille, le reliait en permanence au canal People for Nobody *de l'hypertélé, spécialisé dans les potins du gratin. A la fois craint et courtisé, il avait partout ses entrées.*
Malgré ses yeux grand cernés, Voluptia minora :
« Oh, tu sais, chérie… Oui, c'est pas mal… Mais, bon…
- Mais ils sont bien polymorphes, non ?
- Bien sûr, concéda Voluptia, mais…
- Avec une peau douce naturellement bulée…, reprit Luxuria dont la voix subitement rauque avait baissé d'un ton.
- C'est vrai, c'est vrai…, confirma Voluptia, mais…
- Et terriblement pervers…, conclut Luxuria qui feulait maintenant dans les graves.
- Absolument, tout cela est vrai, mais tu sais chérie…, précisa Voluptia.
- Ou ? s'enquit Luxuria les yeux mi-clos dans un souffle qui n'était pas sans rappeler le grognement d'une octolionne au réveil.
- Et bien, tu vois… Ils sont trop lisses.
- Trop lisses ?, s'étonna Luxuria qui remontait dans les aigus.
- Oui, tu vois, comment dire… On dirait que rien ne les… On dirait qu'ils sont imperméables… Voilà, c'est ça, qu'ils sont imperméables… Qu'ils ne craignent rien et que rien ne peut les atteindre.
- Ah ! dit Luxuria d'une voix de contralto sopranino.
- En fait, poursuivit Voluptia, je préfère nos petits sportifs… Tu sais, ces adonis un peu rustiques, ces brutes mal dégrossies, avec dans l'œil cette lueur de crainte et d'espoir mêlés. Et puis surtout, leur humilité, leur peur, et leur absolue soumission… Tu vois ?
- Oh oui, parfaitement ! confirma Luxuria redevenue baryton.
- D'ailleurs, c'est aujourd'hui qu'ils arrivent…, conclut Voluptia, la mine éclairée d'une lueur de langueur extatique.
Aux premières heures du nouveau jour, alors que Voluptia terrassée par son douzième Ouisky malté avait sombré dans le sommeil, Amistau en apparté demanda à Luxuria un commentaire sur le spectacle de Narcissia de Maisonvide plongée dans l'examen attentif et silencieux de ce lieu d'où naguère partait son ombilic.
- Le dialogue n'est pas son fort, n'est-ce-pas ?
- On ne peut pas dire… Mais, vous aurez remarqué, c'est de famille. Le solitaire fou de son corps, juste à côté d'elle, et bien c'est son frère, Onanu de Maisonvide ?
- Ah bon…
- Et alors lui, impossible de lui parler. Il est complètement sourd !

241e jour du cycle, 07:42, TGU.

A la sortie de l'hyperespace, le pilote du transport eut un petit sourire de contentement. Cette fois encore, sa navigation avait été parfaite. Le vaisseau était pile dans l'alignement du vaisseau Maximus Circus, mais encore dans l'ombre de la lune artificielle de Terra 5624. Deux heures de pilotage manuel et il pourrait contacter les autorités pour son approche. Pour l'heure, aucune créature dans tout le cosmos ne

pouvait le localiser. Avec la satisfaction du travail bien fait, il s'accorda une minute pour s'étirer… Il avait hâte maintenant d'être arrivé pour se perdre trois jours et trois nuits dans les bars du cosmoport, prendre connaissance des derniers potins interstellaires, se soûler au rhum de contrebande de la planète Tortuga et passer quelques instants avec une homéopute rousse…

« Alors, hurla une voix puissante dans l'habitacle. ça baigne, mon cap'tain ? »

Le colosse jovial qui venait de faire irruption dans la cabine de pilotage arborait une coupe hirsute de longue mèches blanches crêpées posées à la verticale sur son crâne. Il s'était inscrit sous le nom de Donkin et l'inimitié entre eux avait été immédiate.

« Ça baigne, mon ami, ça baigne… Mais, si je ne me trompe pas, les passagers ne sont pas autorisés à venir dans cette partie du bâtiment… »

Il avait adopté un ton glacial suffisant pour rafraîchir tous les déserts de la planète Sohoro, dans la constellation d'Otocomo, mais le grand type partit d'un éclat de rire à rendre sourd la galaxie.

« Y'a pas à dire, t'es un marrant, mon petit cap'tain ! conclut-il après que sa grosse panse eut fini de tressauter. Et puis, pas mal le coup de l'approche sournoise, hein… C'est une ruse de flibustier ou je ne m'y connais pas, hein mon cap'tain… »

Le pilote, excédé, se retourna vivement. D'une part, il n'appréciait guère d'avoir été aussi facilement percé à jour et, d'autre part, il estimait avoir droit au respect de ses passagers depuis qu'il avait fait une croix sur son passé…

« Écoutez, commença-t-il sèchement en détachant bien les syllabes, je ne vous permets… »

Il ne put aller plus loin. La main gigantesque de Donkin l'avait saisi dans le gras de la joue. Elle serrait si fort qu'il avait l'impression qu'un paléo-aigle de Terra Prima essayait de lui emporter la moitié du visage pour nourrir ses petits affamés. Il ne pouvait plus émettre le moindre son, juste un léger gargouillis incompréhensible.

« Tu disais, mon cap'tain… », demanda Donkin avant de partir dans une quinte de rires inextinguible.

« Parle plus fort, on ne t'entend plus ! »

Des bulles se formèrent à la commissure des lèvres du pilote, bientôt teintées de filets rosâtres. La douleur devenait insupportable.

Toujours gulleret, Donkin se redressa, emportant dans son geste l'officier de l'espace. Ses pieds n'avaient plus aucun contact avec le plancher. Son visage paraissait s'être élargi.

« Voilà ce que c'est, reprit Donkin décidément en forme, les grands bavards, ils perdent la tête ! »

Son rire monstrueux partit en rafales hystériques, explosant en longues saccades. Ensuite, sans paraître forcer, il entreprit de lui broyer méthodiquement d'abord la face, puis tout le crâne. Ses doigts mâchaient la chair et les os, comme si, sans y penser, il avait froissé une feuille de papier. Dans son visage hilare, ses yeux fous roulaient vivement et, tragique crescendo, sa grande bouche burlait gaiement :

« Ils perdent la tête ! Ils perdent la tête ! Ils perdent la tête !!! »

241e Jour du cycle, 08:02, T6U.

Assise devant l'écran à incrustations plasmatiques, Cortexa compulsait d'interminables colonnes de chiffres. A mesure qu'elle ingurgitait les données par volumes ahurissants, l'hémisphère droit de son cerveau cybernétique crêptait furieusement, lançant des gerbes d'étincelles multicolores. Ses lèvres fines et serrées produisaient un petit mouvement saccadé et hypnotique. On aurait pu croire qu'elle récitait un datamantra à l'intention de quelque ordinateur supérieur.

Plus loin dans la vaste pièce au confort tapageur, l'énorme corps d'Avida Kublar était vautré sur un sofa « auto-anatomique », le dernier cri des studios de design des niveaux supérieurs. De loin, sa masse donnait l'impression d'être digérée lentement par quelque paléo-organisme constrictor.

« Les Paris rentrent bien… Très bien… », murmura Cortexa de sa voix légèrement métallique. « Je pense que l'on pourra sans problème placer notre outsider inattendu à une cote encore jamais vue…

- Ah…, soupira voluptueusement Avida Kublar, j'adore ce genre de nouvelles. J'en suis fou ! »

Délégué général sur Terra 5624 d'un vaste Maganat voisin, Anda Kublar cumulait les fonctions de directeur du vaisseau Maximus Circus, de producteur du Grand Tournoi Pelea Total et de propriétaire des chaînes de paris officiels et clandestins dans l'ensemble de cette partie du système de Terra 5624. Une surcharge pondérale, imputable entre autres habitudes malsaines à une consommation effrénée de Ouisky au caramel, lui interdisait désormais de se déplacer sans l'aide de sa toge traitée à l'épiphyte, mais cette merveille naturelle de la planète Marmola lui permettait de petits bonds aériens qu'il effectuait avec la grâce gourmande de l'éléphapillon.

Totalement hermétique aux critères esthétiques communément admis au sein de la société Aristo de l'anneau d'Or et du vaisseau du Prez, le pachydermique ordonnateur des divertissements guerriers cultivait néanmoins avec amour une petite

coquetterie qui faisait sa fierté, une superbe moustache fine, délicatement cirée et recourbée aux extrémités.

« D'après mes calculs, une victoire de Bully Buey en finale rapportera 13 542 698 kublars, déduction faite des frais marginaux imputés sur la fraction des recettes reversées à l'Économat », reprit Cortexa qui avait le goût de la précision caractéristique des mentreks.

« Ah… Quelle musique ! susurra Avida, j'en suis fou !

- Il est fin prêt au moins, notre champion ? », s'enquit la délicate comptable cérébrale.

« Absolument, absolument…, la rassura Avida. Depuis deux semaines déjà, il suit un régime d'optimisation musculo-tendinaire absolument indécelable.

- Et parfaitement déloyal, précisa Cortexa d'un ton uni.

- Parfaitement, confirma Avida en levant son verre de Ouisky. Ah, j'aime ça, j'aime ça, j'aime ça ! scanda-t-il, la trogne envahie d'une joie hystérique. J'en suis fou ! »

241e jour du cycle, 09:16, TGU.

Par un hasard cosmique malicieux trois vaisseaux croisaient simultanément dans les parages de la lune artificielle de Terra 5624. Tout juste distants les uns des autres d'un dixième de parsec, ils auraient pu, si le destin s'était montré pervers, se rencontrer et même se percuter et exploser en vol.

En effet, si la petite navette aux armes du monastère de Ciao Lune respectait scrupuleusement le code interspatial, le porteur civil et le petit transport de combat s'étaient dissimulés derrière un leurre radar qui les rendaient indétectables, sans gommer pour autant leur présence physique à cet endroit précis du cosmos.

Dans la cabine austère de la navette Ciao Lune, Nanjo recevait les dernières recommandations de son maître. Parfaitement immobile dans l'immémoriale position du Lotus, il avait ouvert son esprit pour se laisser inonder par la parole.

« Tu es le meilleur de mes fils, disait maître Horaki, celui qui sait le mieux discipliner sa force intérieure pour la mettre au service de l'efficacité. N'oublie jamais que c'est l'absolue acceptation des contraintes de la voie qui te rend plus dur que le plus pur des diamants, plus acéré que la plus effilée des paléo-lames de Terra-Prima, plus véloce et agile que le plus meurtrier des traits de lumière. Sois mon bras et le triomphe de Ciao Lune dans mille ans encore sera chanté dans tout l'univers… »

A l'intérieur du porteur à l'arrêt, l'ambiance n'était pas à la sérénité tranquille. Du transport, arrimé quelques instants auparavant, une horde de robots de combat série SB 42, illégalement modifiés, s'était répandue dans les coursives, prenant immédiatement contrôle du bâtiment arraisonné. Un puissant nuage à base de SPV avait plongé toutes les créatures vivantes dans une profonde léthargie euphorique.

Lorsque le chef du détachement surgit dans la cabine de pilotage, laser au poing, Donkin avait fait disparaître jusqu'à la plus petite parcelle du malheureux pilote. Assis dans son fauteuil, devant le cendrier désintégrateur qui ronronnait encore doucement, il chantonnait un air doux et mélancolique.

« Bleu au rapport, émit-il dans la plage des hyperfréquences interdites. Suis dans la place. Donkin mériterait certainement quelques réglages. Surchauffe probable des diodes Fantax. On recherche l'objectif. Terminé. Bip ! »

Abandonnant Donkin à ses circuits intérieurs saturés, Bleu rejoignit ses troupes. Tous leurs sens cybernétiques en alerte maximale, les robots exploraient méticuleusement le mess et toutes les pièces du navire. Partout, des corps gisaient, figés dans la position où le gaz orange les avait fauchés. Soudain, sur le pont supérieur, quelques traits caractéristiques des laser-pistols de combat zébrèrent l'espace et firent monter la température ambiante de quelques dizaines de degrés Celsius pendant cinq secondes. Il y eut une courte explosion suivie d'un retour brutal au silence. Bleu prit la première passerelle et se précipita dans la cabine.

« Bleu au rapport, reprit-il. Objectif trouvé. Un robot, modèle Bodyguard B52, assurait une couverture. Neutralisé. Entamons phase 2. Rendrai compte à l'issue. Terminé. Bip ! »

Sans produire le moindre bruit, mais avec une efficacité et une rapidité d'action proprement confondantes, la section de robots s'empara du corps du jeune athlète puissamment bâti affalé inconscient sur la couchette, procéda à un thermo-moulage de son corps et de ses traits, mit en route les séquences d'armoçage d'un servo-brain monté sur un squelette de netranekkon irridié, coula plusieurs feuilles de plasto-skin dans le moule et produisit, en à peine 5 minutes 37 secondes, une réplique du jeune humain absolument parfaite mais dotée de la puissance d'un androïde suréquipé.

« Bleu au rapport. Objectif original annihilé et escamoté. Réplique en place. Reproduction exacte à 99,97 %. Lentigo de la région maxillo-faciale décalé de 2 dixième de millimètre. Réétalonnage de

la parallaxe achevé. Mise en place du pilote de substitution en cours. Réécriture des fichiers de suivi en cours. Achèvement des procédures dans 1 minute 27 secondes. Exfiltration totale des éléments dans 1 minute 49 secondes. Réveil des passagers dans 2 minutes 23 secondes. Reprendrai contact depuis l'espace dans 4 minutes 12 secondes. Terminé. Bip ! »

241e jour du cycle, 09:38, TGU.

Le replet représentant du Techno-Pontificat jouait avec les broderies de son surplis d'apparat, le délégué des Planètes Coloniales gratouillait de l'ongle l'étoile à cinq branches de son béret, tandis que le mandataire officiel de Planète d'Or bâillait ostensiblement en promenant un regard méprisant sur la pièce. Plus loin dans son vaste salon, Avida Kublar s'essayait à quelques nouveaux entrechats, parsemant au gré de sa fantaisie un tapis sans prix de la planète Chirâz de quelques auréoles de Ouisky. Mais tous écoutaient avec une attention soutenue les propos précis débités sur un ton monocorde par Cortexa.

« Comme vous le savez, les trente-deux candidats, tous exclusivement humains, s'affronteront en combats singuliers dans une arène de cinq mètres de diamètre délimitée par une paroi invisible de teflovidrio jusqu'à la mise hors combat, ou mieux la mort, de l'un des deux adversaires. Ils ont tous été contrôlés et marqués. Aucun ne présentait d'ajouts d'éléments interdits. La sécurité est garantie par mes services. Comme vous le savez, il y aura trois journées d'éliminatoires, puis une journée de repos. Ensuite, les deux demi-finales, puis une nouvelle journée de repos. Et enfin la finale. Les deux finalistes auront donc remporté quatre victoires chacun avant de s'affronter. »

Cortexa parlait d'un ton detaché, comme si elle avait lu un rapport technique. Les trois émissaires observaient un silence attentif. Seul Avida émettait par moment quelques sons nébuleux : « Pfff... Fou !!! Pfff... Fou !!! »

« A ce jour, les sommes misées, reprit-elle mobilisant instantanément l'attention générale, atteignent les treize millions de kublars. »

Mis en joie par le demi-million escamoté, Avida relâcha un peu de vapeur : « Pffou, fou, fou... »

Les émissaires agacés lui lancèrent un regard chargé de meurtre et de torture. Pendant un instant, Cortexa ferma les yeux, plissant le front, comme concentrée

pour mieux capter un message venu du fond des cieux. Spectacle inattendu, une amorce de sourire parut fugacement s'esquisser au coin de sa bouche.
« Les épreuves commenceront après demain, après les diverses réceptions d'usage. Voilà messieurs pour l'essentiel. Il ne nous reste plus, je crois qu'à accueillir nos candidats et à favoriser le suspens pour maximiser les gains. »

245e Jour du cycle, 23:10, TGU.

De retour dans la petite cellule qui lui avait été affectée, dans le quartier réservé aux combattants et à leurs entraîneurs, Nanjo, le regard au cœur de la flamme d'une bougie sacrée, revivait ses trois premiers combats. Trois fois il était entré dans le cercle et trois fois il avait vaincu, mais un sentiment douceâtre et lancinant, presque de dégoût, affadissait la satisfaction qu'aurait dû ressentir son âme… Tout était si éloigné de ce qu'il avait imaginé…
Le premier jour, il avait affronté Dooyeeb, un colosse de muscles et d'os, qu'il n'avait eu aucun mal à étourdir de ses esquives fulgurantes, pour l'achever ensuite de ses coups précis et meurtriers. Les yeux fermés, la face ensanglantée, le titan n'avait rien pu tenter pour éviter le pied venu lui perforer un plexus devenu douleur solaire.
Ce fut ensuite au tour de Noriz, un combattant hirsute de la planète Woodnäm, exagérément confiant dans ses techniques chorégraphiques. Nanjo aurait pu rire de ses quadrilles et cabrioles. Il s'était contenté de lui montré la voie de l'efficacité…
Au troisième tour enfin, il avait rencontré un redoutable ambidextre, vif et félin : Ozmond, champion de la planète Santafez. L'affrontement, d'une intensité encore inégalée, avait captivé l'attention des spectateurs pour les plonger bientôt dans un enthousiasme déchaîné. De valeur sensiblement égale, les deux combattants avaient tout d'abord enchaîné quelques séries d'une violence extrême. Mais très vite, une évidence s'était imposée ; de la victoire, la surprise et la rapidité ne seraient pas les clés…
Il leur avait fallu rompre et s'observer, tourner au loin et élaborer, dans le secret de leur esprit tendu, une stratégie pour trouver l'ouverture. Concentré à l'extrême, Nanjo était resté quelques instants dans un état d'attente, devinant et déjouant les tentatives de son adversaire. Peu à peu, Ozmond parut prendre confiance. Ses attaques se firent plus tranchantes, plus décidées. Nanjo tournait, tournait, paraissant presque, parfois, subir. Mais patience n'est pas faiblesse et sur un geste tout juste esquissé par le jeune moine de Ciao Lune, la donne de leur subtil ballet, soudain, fut renversée. En une infime fraction de temps, Ozmond, tétanisé, comprit qu'il venait d'échapper à une riposte mortelle, que le mouvement de son adversaire avait tracé dans l'air un sillon de feu qui ne demandait plus qu'à venir le consumer. La mort, dans un souffle léger, lui avait donné un baiser… Dès lors, l'homme de Santafez perdit lentement pied. Nanjo enchaînait des coups d'une virtuosité inégalée, inventant dans l'instant des séries inédites, plus sûr à chaque seconde de la puissance que charriait ses veines. Et si en honorable combattant, Ozmond sut trouver en lui le courage de plier sans jamais abandonner, il n'eut plus à aucun moment l'occasion de répliquer. Lorsque, d'un coup en ligne parti plus vite qu'un cri, Nanjo vint percuter avec une violence inouïe le menton de son vis-à-vis, imprimant dans un craquement sinistre une brusque rotation à la tête d'Ozmond, ce dernier n'était déjà plus qu'un fantôme résigné et en sursis… D'entrée surexcité, le public s'était embrasé pour ce face à face exacerbé où chaque coup pouvait être le dernier. Porté, seconde après seconde, jusqu'à l'ivresse, par le spectacle cruel et magnifique de l'anéantissement inéluctable d'une jeune vie, les milliers de témoins présents dans l'arène pleine à craquer, et les milliers de milliards de spectateurs de l'hypertélé, avaient salué dans une hystérie indescriptible le succès de Nanjo…
Emporté, noyé, presque broyé, Nanjo eut son humeur changée en quelques brèves secondes. D'abord, il ressentit l'exaltation d'avoir triomphé, l'enchantement émerveillé d'avoir dans la tourmente fait naître une étincelle, d'avoir soufflé dessus avec patience et humilité, jusqu'à avoir un lueur, un brandon, une flamme et bientôt une illumination. Puis, à la vue des milliers visages hurlants qui se pressaient, du corps meurtri, peut-être sans vie, que l'on emmenait, une lame puissante d'abattement le submergea. C'était donc cela l'honneur, la gloire du sacrifice ? Réjouir des hordes de braillards ! Donner du plaisir à des larves glapissantes, dont pas une seule ne valait son rival valeureux anéanti ? Sans parler des vieilles folles lubriques qui le poursuivaient…
Maintenant qu'il pouvait enfin réfléchir au calme, deux questions tournaient sans fin dans l'esprit fébrile et malheureux de Nanjo. Quel honneur pouvait-il bien y avoir à vaincre dans l'arène et saurait-il invoquer à nouveau la force de la lumière qui palpitait en lui ?

246e jour du cycle, 00:42, TGU.

Dans les luxueux salons Happyfews *tendus de noir et pourpre, Luxuria et Voluptia papillonnaient de groupe en groupe. Le Ouisky pétillant allongé au SPV rosissait leurs joues diaphanes et mettait du brillant dans leurs pupilles dilatées.*

« Alors chérie, s'enquit Luxuria, où en est ton tableau de chasse ?

- Pas mal, pas mal… J'ai beaucoup donné parmi les malheureux du premier tour. Les vaincus aujourd'hui disparus... D'ailleurs, j'espère bien ne pas être étrangère à leur destin tragique… Enfin, pas de chance, il n'y aura pas de deuxième séance…

- Et dans le dernier carré, tu as testé quelque chose ?

- Et bien, pour tout te dire, j'ai rencontré quelques difficultés…

- Avec le moinillon, je parie…

- Exactement ! J'en conclus donc que toi aussi… ?

- Eh oui, tu me connais… J'ai un faible pour les jeunes corps à éduquer… Mais, celui-là est décidément rétif… J'ai eu beau faire, nada ! Même les menaces n'ont rien donné. Pourtant, j'aurais tellement aimé, un soir, utilisé sur lui mes accessoires. Enfin… Maintenant, il vaudrait mieux pour lui qu'il gagne pour être protégé. Sans ça, s'il survit, je l'envoie tout droit dans les mines d'acide de Sulfuria…

- Et à part lui ?

- Bof… Une petite séance avec Tyko. Mais, comment dire, je l'ai trouvé un peu rugueux… Presque mécanique. Mais au fait, j'y pense, et ton poulpe ?

- Ah lui, répondit Voluptia, fini-to, terminé ! Je l'ai fait bouillir, mixer et servir aux invités…

- Ah bon…, répondit Luxuria, d'une voix soudain intéressée, mais pourquoi donc ?

- Et bien voilà. Je m'étais fait une « biootystetik » complète avec finition cirée et cette immonde bête amorphe a osé me faire un commentaire…

- Non !

- Comme je te dis. Il m'a remis une page de paléo-papier avec un paléo-poème de Zaran Krleza. Tiens, lis… »

Voluptia tendit alors une feuille blanche pliée, sur laquelle étaient tracés les vers sublimes du poète ultime :

« Elle est enfouie la sylve touffue et mystérieuse,
Où sommeillait un beau gardien, une bouche rieuse,
L'effroi m'étreint quand l'œil embrasse ce marbre lisse,
Ces plages de glace où tout est glabre et où tout glisse.
Tarie, la fontaine soyeuse, la source
Merveilleuse, d'extases au goût de fruits,
Cette vallée creuse, brûlante, voisine du puits
Aux mille délices, où finissaient mes courses. »

247e jour du cycle, 23:02, T6U.

Lorsque Nanjo fit son entrée dans l'arène, la paix n'était toujours pas revenue dans son cœur. L'incertitude cédait le pas à l'amertume. Malgre l'espoir qu'il avait eu de trouver un réconfort auprès de maître Horaki, il n'avait obtenu, lors de la breve entrevue qu'il lui avait accordée, qu'une énième exhortation à porter haut les couleurs de Ciao Lune. Son maître vénérable, son guide lui avait paru absent, l'esprit ailleurs, en tout cas incapable de lui donner une parcelle de la sérénité lumineuse qu'il détenait. Et les minutes qui s'annonçaient allaient peut-être être ses dernières.

Un mur de son démentiel tournoyait sur les gradins du Maximus Circus. Une lourde pulsation rythmique, distillée en watts par milliers, tissait une trame épaisse sur laquelle venaient s'agglutiner les clameurs d'un Avida Kublar maître de cérémonie vibrionnant. « C'est fooooouuuu !!! », sous les hurlements enthousiastes d'un public chauffé à blanc.

Nanjo s'efforçat d'oublier les grimaces odieuses des visages surmaquillés. S'isoler, devenir sourd et aveugle. Ne plus voir ces pantins Aristos massés dans les luxueuses tribunes, ignorer le rire démont du géant à l'étonnante coiffure blanche et crêpée.

A l'entrée de Bully Buey, le son grimpa encore, forma une masse palpable et engloutit les choses et les êtres comme une bouche visqueuse. Nanjo, la tête vide, était sans force. Ses bras, inutiles et morts, pendaient le long de son corps. Ses jambes ne le portaient plus. Bully Buey le dépassait d'une tête, mais surtout il arborait une musculature d'un volume encore jamais vu. Son torse avait la grâce des antiques dolmens, masse de rochers empilés. Ses bras, pareils à des troncs d'arbre, paraissaient capables de forer le sol d'une planète. C'était à se demander si le plancher du vaisseau pourrait longtemps supporter un tel poids…

Encore quelques cris pour porter les spectateurs au paroxysme de la transe, et le combat put démarrer. Nanjo avaient l'impression que ses pieds étaient soudés. Il était un arbre enracné qui voit venir à lui un bûcheron goguenard. Sourire plaqué, yeux vides, Bully Buey approchait.

Avec la détermination butée d'un transport lourd lancé dans l'espace, il avançait en ligne, incapable sans doute de s'arrêter. Quand la distance fut comblée, Bully Buey lança ses deux énormes poings, gauche, droite, puis sa jambe droite en un shoot capable d'envoyer une planète dans une autre galaxie.

Cerveau coupé, Nanjo avait éuité le choc ; un réflexe de survie avait joué. Mais déjà, Bully Buey réajustait sa cible et reprenait sa charge. Un pas, deux pas, gauche, droite, jambe droite ! Nanjo se ressaisit. Un pas, deux pas, gauche, droite, jambe droite ! Il esquivait maintenant par l'action de sa volonté, mais c'était tout. Impossible d'approcher ; impossible de rien tenter ! L'affrontement tournait à sens unique. C'était comme si quelque dispositif secret alertait Bully Buey dès que son adversaire était à portée. Ils tournaient, bougeaient, tournaient, et automatiquement, l'enchaînement meurtrier partait : gauche, droite, jambe droite !

Mais, le public s'impatientait. La bronca couvait. Frustrés du spectacle d'une mise à mort annoncée, les spectateurs tapaient du pied.

Nanjo avait noté la régularité diabolique des gestes de Bully Buey. Cette menace d'une rigueur métronomique, était un grand danger, mais elle pourrait peut-être aussi être son salut. Tout en se maintenant hors distance, Nanjo concentra toute sa volonté. « Laisse venir la montagne, pensa-t-il, laisse-la venir… Et par la force de ta foi, abats-la ! » Et soudain, il sut…

Il n'allait plus être une bête traquée. Il n'allait plus reculer, mais absorber son adversaire, le laisser venir à lui, se l'approprier et le réduire… Alors qu'une nouvelle fois l'infatigable Bulley Buey repartait à la charge, Nanjo s'embrasa. Un fasceau d'énergie blanche jaillit de son ventre, s'éleva droit devant lui et déchira le rideau du temps. Bully Buey était figé…

Son mouvement se poursuivait, mais sur un rythme mesuré. L'univers tout entier semblait être englué. Seul Nanjo, aspiré dans la faille argentée continuait à cadence accélérée. Il bondit à la verticale, plana haut au-dessus du cercle, entama une rotation à une vitesse hallucinante et lança son talon à l'amorce de la descente
Au moment de l'impact, le pied de Nanjo pesait plus lourd qu'un monde. Percuté au menton, Bully Buey eut la moitié inférieure du visage arrachée. Sous le choc, un geyser de sang et d'humeurs mêlées jaillit comme une colonne de corail sombre. Un morceau de trachée s'agitait doucement dans ce qui avait été la bouche de Bully Buey.
Le Maximus Circus explosa comme un volcan.

248e jour du cycle, 10:07, T6U.

Dans sa cellule, où il venait de consacrer quelques heures à une sombre méditation, Nanjo reçut la visite d'une étrange délégation. Un Avida Kublar livide et une Cortexa glacée étaient accompagnés d'un maître Horaki fort empressé. Comme pour prévenir d'éventuelles difficultés, c'est ce dernier qui prit l'initiative de la discussion.
« Nanjo, mon petit, il faut que nous parlions…
- Je vous écoute, maître.
- Eh bien, voilà. Comment dire…? Tout d'abord, nous voulons te féliciter. Tu as été très brillant, mais les choses changent et maintenant, il faudrait que….
- Que tu perdes ! », intervint brutalement Avida Kublar.
Un instant de silence s'abattit sur la pièce. Nanjo observait un mutisme farouche, mais un embryon d'idée venait d'éclore dans son esprit. L'atmosphère s'appesantissait. Les mots volaient autour d'eux comme une nuée d'arachno-bats lilliputiennes…
Finalement, au bout de longues secondes, Nanjo concéda deux mots : « Je vois… »
Avida Kublar poussa un long soupir, « Pfoouu !!! ». Cortexa restait silencieuse. Maître Horaki, rasséréné, jugea utile de calmer son poulain, de le flatter.
« C'est bien Nanjo, tu es raisonnable. Tu sais, ce n'est pas contre toi… C'est juste dans l'intérêt de Ciao Lune. Mais rassure-toi, l'ordre n'oubliera pas ton sacrifice. Je sais ce qu'il t'en coûte. Crois-le bien…
- Oui maître », répondit Nanjo, le visage hermétiquement fermé.

248e jour du cycle, 23:47, T6U.

Le soir artificiel était venu. Après une longue journée passée dans les affres de ses noires pensées, Nanjo avait senti un grand calme monter en lui. Les yeux fermés, il voyait un paysage de Terra Prima tel qu'on le peignait aux enfants pour les faire rêver.

L'aube arrive. Déjà quelques lueurs allument de feu coloré la cime des arbres qui frangent le lac. La masse d'eau encore sombre, pailletée ici et là de vif argent, est immobile, placide comme le gardien d'un Eden merveilleux. Un silence immobile pèse sur le lieu. Reste encore assoupi, car le bonheur est ici…

Maintenant, il savait. Il avait le sentiment d'être mort et revenu à la vie, transformé, plus fort de l'épreuve subie. Une foi nouvelle était en lui. Désormais, plus rien ne pourrait jamais plus l'entraver.
Furtivement, il remontait la coursive jusqu'à l'aile où Tyko et son coach Donkin avaient leurs quartiers. Sa décision était prise, il allait affronter sur le champ, en dehors de l'arène sacrée, celui qu'on voulait à toute force voir gagner. Désormais, peu lui importait de respecter une règle dans laquelle l'honneur n'avait pas sa place. Il était prêt à tout, même à mourir, pour prendre en main sa destinée…
Parvenu devant la porte de la cellule de Tyko, Nanjo hésita un instant. Le pas qu'il s'apprêtait à franchir allait faire basculer sa vie, sceller à jamais son destin. Il prit une profonde inspiration et franchit résolument le seuil…
La pièce baignait dans la pénombre. Allongés sur des lits, deux corps immobiles semblaient plonger dans un profond sommeil. Nanjo laissa ses yeux s'accoutumer à l'obscurité. Il distinguait maintenant nettement les deux silhouettes. Il n'avait pas fait le moindre bruit, mais il savait que lui, à leur place, se serait réveillé…
Il s'approcha et posa sa main sur l'épaule du combattant pour le ranimer. Le contact était frais. Beaucoup trop frais. Il secoua la masse inerte. Sans résultat. Il passa à l'autre corps. Sans plus de succès. La situation le plongeait dans un abîme de perplexité. Il souleva une paupière de Tyko pour découvrir, non pas le blanc d'un œil révulsé, mais une pupille vide qui le fixait. Et subitement, il comprit l'ignoble vérité…

248e jour du cycle, 23:58, TGU.

« Contrôle général, Bleu à Unité Mère. Alerte niveau 4. Je répète, alerte niveau 4. Candidat finaliste dans périmètre réservé. Je répète, candidat finaliste dans périmètre réservé. J'envois une escouade et demande instructions. Terminé. Bip ! »

Allongée dans un fauteuil du salon où Anda Kublar célébrait par une petite orgie sa tranquillité retrouvée, Cortexa sursauta brutalement comme si

un paléo-pitbull l'avait mordue. Son teint naturellement crayeux virait au transparent. Ses lobes cybernétiques grésillaient frénétiquement. Les lèvres serrées, elle traversa en diagonale la piece jusqu'au pupitre de commande du bâtiment. Après une rapide analyse des données, une seule solution s'imposait : neutraliser Nanjo, le contraindre par tout moyen et, en dernier recours, le remplacer par un sosie de synthèse. Elle ne pouvait plus se permettre de rembourser les parieurs.

« Bleu, ordonna-t-elle via le canal intercom greffé dans son larynx, et à toutes les unités de la sécurité, consigne prioritaire absolue. Récupérez et isolez l'élément Nanjo, marquage CX 27. Discrétion impérative. Évitez à tout prix que l'élément prenne contact avec un humain. Et si cela arrive, nettoyez.. Exécution. Rendez compte à mesure. »

Noyé dans la foule des invités, Amistau Meedpin n'avait rien perdu de la scène de son œil aiguisé.

249e jour du cycle, 00:01, T6U.

Nanjo abasourdi ne savait plus quoi faire. Une longue minute passa… Le martelement d'une troupe au pas le tira de sa léthargie. On venait… Evidemment, les deux androïdes devaient être surveillés. Il devenait urgent pour lui de bouger.

Nanjo rouvrit la porte et, plus silencieux que le souvenir d'une ombre, repartit dans la coursive dans le sens opposé au bruit. Vite, réfléchir, trouver un repli, regagner la cellule et demander de l'aide à maître Horaki. Oui, voilà, surtout ça, voir maître Horaki. Il fallait l'avertir de l'infamie qui se tramait. Lui saurait quoi faire…

Il décrivit un large détour pour s'en revenir dans ses quartiers sans risquer de faire quelque rencontre désagréable. A chaque croisement, tous ses sens aux aguets, il épiait le moindre son, le plus petit mouvement. Dans le lointain, une sourde rumeur grossissait. Il conservait une petite avance, mais visiblement on le pistait. « J'espère, se disait-il, qu'ils cherchent quelqu'un sans savoir qui… »

Encore deux corridors en enfilade et il allait déboucher à proximité de l'appartement de maître Horaki. L'espoir d'un réconfort le portait encore plus vite. Il courait maintenant de toute sa force, sans plus se soucier de la prudence.

Surgie de derrière un pilier, une longue silhouette mince s'interposa devant lui. Il la percuta et ils partirent rouler. L'idée qu'un piège venait de se refermer envahit l'esprit de Nanjo. Mais d'une voix calme et d'un ton amical, l'inconnu entreprit de le rassurer.

« Désolé de vous avoir effrayé, mon jeune ami, mais j'avais bien pensé que c'est ici que vous viendriez. Si vous comptez vraiment franchir cette porte, je suis sûr que vous apprécierez que je sois à vos côtés… »

249e jour du cycle, 00:03, T6U.

« Bleu à Unité Mère. Mon traceur détecte une présence humano-cybernétique aux côtés de l'élément CX 27. Quelles sont les instructions. Terminé. Bip ! »

Les yeux mi-clos, le front plissé, Cortexa analysait l'information. Un rapide examen des banques de données du bord lui confirma que l'incident prenait des allures de catastrophe majeure. « Amistau Meedpin… », murmura-t-elle dans un souffle. Avec ce fouineur dans la partie, adieu la discrétion, adieu les royalties…

« Bleu, ordonna-t-elle, voici mes instructions. Coincez les éléments dans un secteur isolé et éradiquez-les de manière accidentelle. Message compris. Confirmez !

- Message tout à fait compris, confirma le chef du détachement robot. Terminé. Bip ! »

249e jour du cycle, 00:04, T6U.

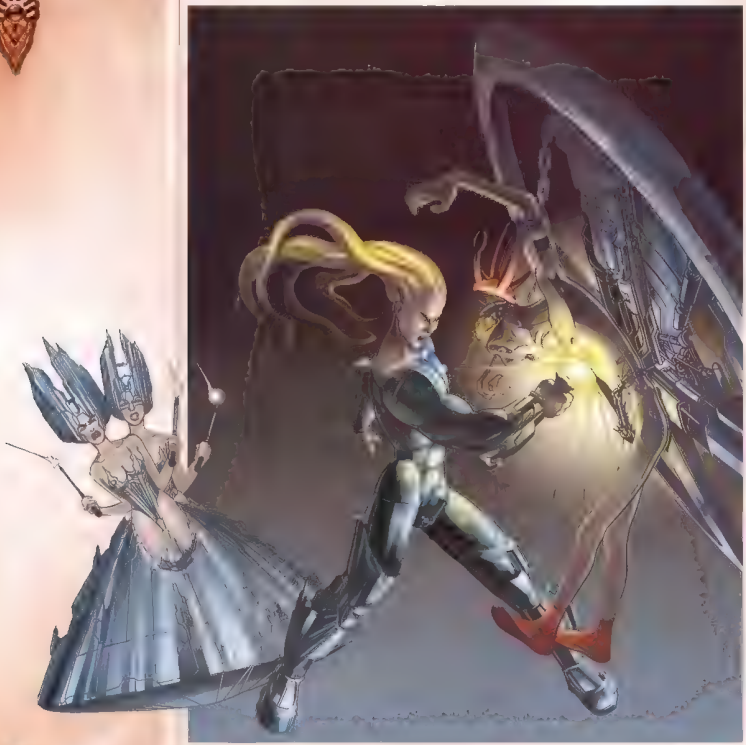
« Mon jeune ami, disait Amistau Meedpin, sachez que le droit à l'information vous sera éternellement reconnaissant. Et maintenant, allons-y !»

Nanjo ne saisit pas le sens des propos de son étrange allié, mais ses préoccupations étaient ailleurs. Résolument, il fit jouer la porte…

Jamais, même dans ses fantasmes les plus fous, même s'il avait pris du SPV-H, le plus puissant des psychotropes cosmiques, il n'aurait pu imaginer un seul instant, une seule seconde, un seul soupçon d'amorce de battement de cœur, le spectacle obscène et indécent qui s'offrait maintenant à lui… Tout de noir sanglées, deux femmes décaties et cagoulées faisait subir à maître Horaki, debout, nu et ligoté en croix, une incision à vif à l'aide d'une lame rougie. Un long bourrelet sanguinolent traversait le torse du supérieur de Ciao Lune. Les yeux fous, l'écume aux lèvres, il s'agitait comme un dément. Par instant, il émettait un court grognement…

Sidéré, Nanjo restait figé comme si une force venue de l'entremonde l'avait piégé. Une pensée soudain

déferla dans son esprit, « Maître Horaki est prisonnier et torturé ! » Mais immédiatement après, son cerveau comprit une information que son œil avait captée. Faune paillard, satyre débraillé, maître Horaki jappait d'extase…
D'un bond, Amistau Meedpin jaillit dans la pièce. La bouille ravie, il promenait partout son regard, n'oubliant aucun détail. Comme une litanie, il psalmodiait, « L'univers à le droit de savoir… », tandis que ses images traversaient la galaxie.
La crainte et la compassion quittèrent le cœur de Nanjo, cédant la place à une haine et une rage plus dures et froides que le noyau de la banquise stellaire. Subitement fauve déchaîné, il saisit un court poignard-laser pour le plonger dans la poitrine de son maître, naguère si respecté.
D'un même mouvement, les deux prêtresses cloutées tentèrent de s'interposer. Immédiatement, leur visage devint grimace sanglante.



249e jour du cycle, 00:06, TGU.

« Bleu à Unité Mère. Arrivons sur l'objectif. Attaque en file. Un personnel tous les deux mètres. Action ! Terminé. Bip ! »

249e jour du cycle, 00:07, TGU.

Pour moitié hagard et triste et pour moitié déterminé comme l'ultime guerrier, Nanjo fusa vers la porte à l'instant où un robot de combat apparaissait. L'exiguïté lui sauva la vie. Avant que l'androïde n'ait le temps de relever son cogan, pendant cette fraction de temps suspendue, Nanjo plongea sa lame à la base de la gorge de son ennemi caparaçonné, tranchant de manière définitive les fibres graciles qui en faisaient un redoutable prédateur. La machine à tuer s'affaissa d'un bloc. Mais déjà, un deuxième se présentait…

249e jour du cycle, 00:09, TGU.

« Bleu à Unité Mère. Nous avons un problème. Huit éléments hors de combat. Je répète, huit éléments hors de combat. Demande renforts. L'objectif est maintenant armé de cogans ! Terminé. Bip ! »

249e jour du cycle, 00:13, TGU.

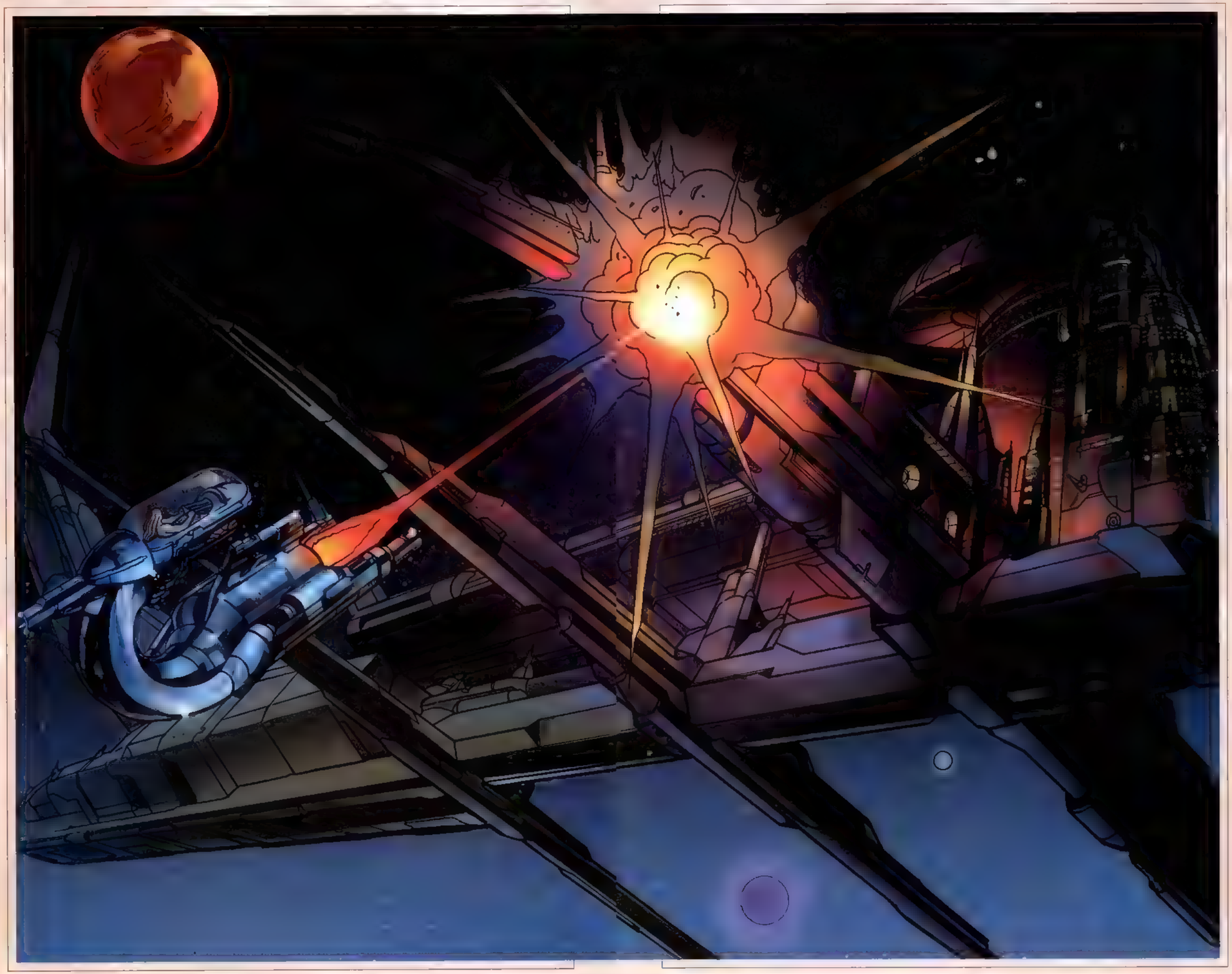
L'heure n'était assurément plus au dialogue. Nanjo réfléchissait plus vite qu'une batterie de mentreks survoltés. Une seule sortie lui parut opérationnelle : les sarcophages de survie. Ces petites navettes, équipées d'un cogan lourd pour dégager les forêts d'astéroïdes, étaient disséminées en chapelet tout autour du vaisseau.
Un cogan 45 dans chaque main, Nanjo fit une sortie dans la coursive, balayant tout devant lui d'un long trait bleu brûlant et mortel. Au croisement de deux couloirs, un holodiagramme montrait les points de sortie. La voie était balisée. Deux ponts plus bas et une galerie à remonter. Rien ni personne ne pourrait l'arrêter.

249e jour du cycle, 00:18, TGU.

« Bleu à Unité Mère. Suis touché. Crrr… Je me replie. Crrr… L'objectif va tenter une sortie. Terminé. Crrr…»

249e jour du cycle, 00:22, TGU.

Le sas des navettes était en vue. Derrière lui, une cavalcade furieuse sonnait comme le compte à rebours de sa liberté. Un ultime Rubicon à franchir, mais d'abord un dernier pont à brûler.
Les deux cogans à la hanche, Nanjo ouvrit un feu continu aux jonctions modulaires du sas. Lentement grignoté le netranekkon gris vira au jaune, puis au bleu incandescent. Le point de fusion arrivait à grands pas. Des craquements dans la structure annonçaient l'imminence de la rupture…
Avant d'être projeté dans le néant glacé, le jeune moine devenu soldat ouvrit le sas. La pressurisation filait. Ce pan du bâtiment allait exploser…
Allongé sur la couchette, Nanjo lança les séquences d'allumage. Il n'avait plus le temps de respecter les procédures. Très vite, la puissance fut là, annoncée par le doux feulement des boosters. Sans trembler, il enclencha l'éjection…
La dizaine de g encaissée le porta aux bords de l'inconscience. Il tendit toute sa volonté. Sombrer était un luxe qu'il ne pouvait pas se permettre. En une dizaine de secondes, il s'était éloigné de plusieurs centaines de kilomètres. L'hyperespace lui tendait les bras, l'attendait pour l'accueillir et le protéger…
Mais il décrivit une large courbe et reprit l'axe du Maximus Circus. Une fleur de lumière blanche s'épanouissait déjà au flanc du vaste bâtiment posé sur l'horizon de l'espace. Il fit un premier passage au ras du vaisseau et, sans la moindre sommation, désintégra les amarres qui le reliaient aux remorqueurs. Comme une méduse au grès des flots, le Maximus Circus commença à dériver. Une nouvelle boucle et le réacteur de thermofusion s'inscrivit au centre du réticule de visée. Sans hésiter, Nanjo pressa la mise à feu…
Le lourd vaisseau ammorça une contraction. Il allait maintenant subir de longues séries de convulsions et finirait pas imploser. Les passagers allaient devoir faire vite pour évacuer. Nanjo donna toute la puissance du moteur et fila droit, le cœur en paix, vers la bouche de l'hyperespace qui l'engloutit…



Glossaire

Alien – Créature du cosmos dont la souche originelle n'est pas issue de Terra Prima. Sont considérées comme « aliens » toutes les formes d'intelligence, même humanoïdes.

Amarax – Source de vitalité intérieure à laquelle accèdent ceux qui s'efforcent de mettre leur cœur physique en résonance avec leur cœur spirituel - c'est-à-dire ceux qui agissent selon le code qu'ils adoptent.

Amourine – Fleur mystique sacrée qui pousse dans l'or pur de Planète d'Or ou dans les cœurs angéliques, et permet la régénération spirituelle de ceux qui la consomment.

Bossus – Garde privée du Prez, composée d'éléments humains « remodelés » et particulièrement violents.

Confédération des Planètes Coloniales – Ensemble des mondes fidèles à l'Empire, peuplés des humains de la dernière vague d'émigration de Terra Prima. Ces fidèles aux préceptes de paléo-Marx sont également appelés les Coloniaux.

Confédération des Univers Parallèles – Assemblée réunissant les représentants des univers parallèles voisins de l'Univers Humain. Elle gère les différends liés à la mitoyenneté.

Confins – Zones ultimes de l'univers, au contact des univers voisins. Certains confins sont civilisés, et l'Empire y assure une surveillance, mais la plupart sont barbares, livrés à l'humeur des hordes qui les sillonnent.

Conseil – Premier cercle des conseillers de l'Emperoratriz, composé des Mentreks impériaux, du Néo-Tarologue impérial Goyo-Vah et du Néo-Troubadour Vico da Sangle.

Cour Impériale – Assemblée à Palais d'Or, sur Planète d'Or, où sont autorisés à paraître les membres de la Noblesse.

Drogues légales – Produits alcoolisés ou psychotropes qui plongent les consommateurs dans un profond état d'hébétude. Ouisky, SPV et Dark Cocalfol en sont les exemples les plus répandus.

Ekonomat – Pilier majeur de l'Empire, dont la discrétion n'a d'égale que la puissance. Il a la haute main sur toutes les activités financières dans l'univers.

Emperoratriz – Héritier de la lignée des Trans-Bourbons, souverain absolu de tous les mondes de l'univers et unique représentant de l'Omni-noblesse. Également appelé Androgyne Parfait, Hermaphrodite suprême, Avatar sublime…

Empire – Ensemble fédéré des mondes de l'univers, placé sous l'autorité suprême de l'Empereroratriz.

Endocity – Ville-puits terra-formée où des milliards d'individus s'entassent jusque dans les entrailles d'une planète remodelée par les Techno-Technos.

Endofrange – Zone comprise à l'intérieur des limites de la Frange. L'Endofrange correspond globalement à l'Empire.

Exofrange – Zone située au-delà de la Frange. L'Empire travaille à y asseoir son autorité.

Forces majeures de l'univers – Six grandes forces, liées à la nature spécifique des univers voisins, sont à l'œuvre dans l'univers. Ces forces immatérielles sont également appelées courants ou flux.

Frange – Zone frontière de l'Empire Humain. Elle ne correspond pas strictement aux limites géographiques de l'univers.

Gargales – Au nombre de six, les Gargales sont les créatures supérieures qui gardent les six Portes.

Guilde des Marchands Impériaux – Institution impériale regroupant les marchands et travaillant en étroite collaboration avec la Sainte Eglise Industrielle, dans le cadre réglementaire défini par le StellComm.

Hyperespace – Dimension dans laquelle entre tout corps matériel lancé à une vitesse supérieure à celle de la lumière, et dans laquelle il peut se déplacer sans subir les effets des éléments matériels placés sur sa route.

Hypertélé – Média de très grande diffusion dont les programmes – qui privilégient le spectaculaire au détriment de toute autre considération – inondent en permanence les mondes majeurs et mineurs du cosmos.

Interespace – Dimension située au-delà de la matière, par laquelle le Méta-Baron peut se déplacer à travers l'univers à une vitesse quasi instantanée.

KUBLAR – Devise officielle de l'Empire.

KUBLARIEN – Membre d'une société secrète qui révère le Saint Kublar et les dix millions de pièces du mythique « tirage originel ».

LAC D'ACIDE Marre corrosive formant le fond théorique de l'endocity, mais sous lequel s'étend en réalité un gigantesque univers souterrain.

MAGANAT – Fief composé d'une ou plusieurs planètes ou systèmes appartenant à une famille noble.

MENTREK – Personnage d'origine humaine ayant subi l'implantation d'un cerveau cybernétique.

MOHN – Degré d'éveil spirituel chez les Néo-Shabda-Oud.

MONDE MAJEUR – Planète, système ou galaxie proche d'un Techno-Tunnel et représentant un pôle d'importance stratégique, politique ou commerciale. L'univers compte 22 000 mondes majeurs.

MONDE MINEUR – Toute planète, habitée ou non, située à plus de cinq jours de voyage hyperspatial d'un Techno-Tunnel. L'univers compte une infinité de mondes mineurs, dont une bonne part échappe de facto à l'autorité de l'Empire.

MULTICOGAN – Arme surpuissante, élaborée par la SEI – fabriquée sur Kogano II, une petite planète du système Whak appartenant à la famille des Poly-Romanoff – et utilisée par les troupes de l'Endogarde.

MUTANTS – Créature ayant subi une mutation de ses gènes humains au profit d'autres gènes vivants, le plus souvent animaux ou végétaux. Dans les endocities, les mutants subissent l'opprobre générale des humains et sont les souffre-douleur favoris des Bossus.

NÉCRORÊVE – Etat d'abrutissement subi par ceux qui s'exposent aux effets de l'action des Techno-Technos. L'hypertélé et les drogues légales sont de puissants vecteurs de propagation du Nécrorêve.

NÉO-TAROLOGUE – Initié du néo-tarot, l'unique art divinatoire encore en usage. On ne compte que quatre néo-tarologues dans tout l'Empire.

NOBLESSE – Groupe constitué des membres de l'Archi-noblesse, la Noblesse et l'Infra-noblesse, dont l'importance politique varie selon des critères financiers et militaires.

ORDRE NÉO-SHABDA-OUD – Ordre mystique reconstruit sur les ruines de l'ordre Shabda-Oud, détruit par le Méta-Baron Aghnar.

PORTES DE L'UNIVERS – Au nombre de six, ces portes sont les passages par lesquels s'engouffrent les courants venus des univers voisin.

PREZ – Dirigeant suprême de l'endocity, placé directement sous les ordres de l'Emperoratrix. A intervalles plus ou moins réguliers, il change de corps et se clone dans des organismes plus sidérants et inattendus les uns que les autres.

SAINTE EGLISE INDUSTRIELLE – Culte officiel de l'Empire, dont la soumission à l'autorité impériale n'est toutefois qu'une pure façade. Egalement appelée SEI, ordre Techno-Techno, *Magnus Dei*, Eglise pan-Techno ou Techno-Pontificat.

SAINTE TECHNOLOGIE – Ensemble des produits, systèmes et dispositifs mis au point par la Sainte Eglise Industrielle, et dont l'utilisation est considérée par la SEI comme une marque d'allégeance qui lui est faite.

SÉNAT – Assemblée des grands pôles de pouvoir de l'Univers Humain, où siègent les représentants des Quatre Piliers de l'Empire : la Sainte Eglise Industrielle, les Maganats, l'Ekonomat et la Confédération des Planètes Coloniales.

SUPRA-EXECUTIF – Bras armé et administratif de l'Empire, composé de l'Endogarde – placée sous l'autorité du Général Thato – et du StellComm.

TECHNO-NONNE – Adepte féminine de la Sainte Eglise Industrielle, qui est un ordre mixte.

TECHNO-TUNNEL – Dispositif mis au point par les Techno-Technos pour faciliter les déplacements intersidéraux et intergalactiques. Ce vaste réseau traverse la trame de l'univers en tous sens et relie entre eux les 22 000 mondes majeurs de l'Univers Humain.

THALASYNTHÈSE – Nom du procédé qui permet à l'Ekonomat de convertir les molécules d'eau en atomes d'hydrogène et d'oxygène, et inversement.

TRANKA – Très prisé des pirates, ce produit psychotrope extrêmement puissant offre, en plus de ses propriétés hallucinogènes, la possibilité de gommer les effets néfastes du Nécrorêve.

INDEX

A
Aghnar 84
Aghora 84
Akuas 181
Alix III 224
Amarax 209
Amas des Tapis galactiques 170
Amistau
Meedpin 266
Amok 91
Amorh 214
Amourine 205
Anarco -psychotiques 125
Anassirma 148
Androgyne 25, 207
Anneaux 111
Argatha 82
Arh & Rah 168
Arraths 200
Aristos 57, 114
Armes 98, 226

B
Baggdathi 156
Banquise stellaire 154
Bemb 197
Bergs 191
Bikramen 0162
Bombes Tri-H 00
Bossus 112
Bushitaka 211

C
Castaka 84
Cerveau -Central 116
Cétacyborg 83
CISM 69
Codes d'honneur 210
Cogan 227
Coloniaux 48
Conapt 102
Confins 132
Conseil impérial 30
Corsaires 87
Cybernétique 240

D
Dioucas 163, 165
Doña Vicenta 84
Drogues 101

E
Ekonomat 43
Emperoratriz 29
Empire 22, 131
Endocity 109
Endofrange 132
Endogarde 34, 70
Entremonde 136
Epiphyte 134, 227
Espace 130
Etoile de Guerre 88
Exofrange 132
Extra-terrestres 176

F
Filodendra 162
Frange 132
Fuga 210

G
Galacto -barbares 27
Gangez 195
Gargales 194
Gords 159, 178
Goyo-Vah 31
GTO 125
Guilde des Marchands 90
Gzagn 164

H
Halerce 163, 164
Hiréas 159, 178
Holo 3D 91
Homéoputes 102, 122
Honneur 210
Honorata 84
Huile d'Or 24
Hyperespace 137
Hypertélé 91

I-J-K-L
Interespace 137
Janus/Jana 29
Jéjoh 155
Kamar 50
Kublar 107
Kublariens 205
Laboratoire -usine 109

M
Macropoux 165
Magaella/ Magellan 27
Maganat 51
Magons 153
Marlana 26
Marmola 142
Médias 104
Mentrek 30, 65
Mercenaires 88
Méta-Baron 84
Méta-Bunker 259
Mnémoticiens 184
Mohn 204
Mutants 187

N
Nécrorêve 214
Néo-Tarologue 89
Netranekkon 261
Noblesse 51, 57
Nostradamus 24
Nunars 177

O
Octoël 6
Oda 84
Odorateur 179
Okhar 148
Onfale 137
Ophidat 196
Othon von Salza 84

P
Palais d'Or 32
Paléo-Marx 49
Paleo-Nobilis 212
Planètes 141
Planète -Centrale 166
Planète -Hôpital 150
Planète d'Or 144
Perdita 152
Pirates 86
Podrih-Do 197
Portes 194
Prez 113
Puzzeline 172

R
Rayah 213
Réseau 244
Rob-fliks 245
Robotique 246
Rosemonde -le-Rebis 25
Ruante 197

S
Sans-Nom 84
Sec-Hum 158, 196
SEI 37, 202
Sénat 36
Shabda-Oud 82, 203
Skatawah 213
SPV 101
StellComm 33
Supra-Ordinateur 116
Suicide Allée 121

T
Techno -Technos 37
Techno -Tunnels 222
Ténèbre 196
Terra Prima 146
Tête d'acier 84
TGU 74
Thato 35
Trans -Bourbons 22
Troglosocialik 51
TV-Addict 101

U-V
Uakl 196
Veritas 212
Vico da Sangle 30

Z
Zerkots 161

Index des Marges

Applications technologiques

Besoins d'incognito ? 245
Cotillons, virus et bactéries... 233
L'équilibrage à l'épiphyte 227
L'espace au fond des yeux 249
Great balls of fire ! 229
Le Netranekkon blanc 261
Sauvagement équipés... 256, 257
Du speed à toute vitesse ! 255

Les Castaka

Les armes des Castaka 85
Gangez et la supra-technologie 219
Othon, Konrath et Hohenhole 85
La symphonie du Méta-Bunker 259

Les Codes d'honneur

Le creuset des héros 93
La voie de l'accomplissement 211

Les Coloniaux

Le Kamar Raïmo 50
Paléo-Marx 207
Les Trotsko-Révolutionnaires 48
Les voyages des Coloniaux 49

La cybernétique

Cybernétique et technologie 241
Le déplombage 243
Les Machines Blanches 208
Son père est sa mère 247
Sous le regard des Techno-Technos 242

L'Ekonomat

Les Corsaires de l'Ekonomat 87
La Chambre Scientifik 43
Kresus IV 42
Les mercenaires-kamikazes 88

L'Empire

L'Androgyne Parfait 25
La formation des mentreks 31
L'Huile d'Or 24
Les néo-marchands de la Guilde 91
Les néo-Tarologues 32
Le StellComm 34

Les endocities

L'anneau d'Or 115
Les Bossus 112, 113
La Magnarmada 110
La chaîne alimentaire 98
La chasse urbaine 102
Le Lac d'acide 127
Les mouettes à béton 120
Les passeurs intra-urbains 118
Les prédicateurs des rues 122
Les réserves d'eau 123
Les terroristes urbains 125

Les extra-terrestres

Aliens et mutants 181
Les ambassadeurs galactiques 182
Le commerce extra-terrestre 179
L'éradication des Gémohs 185
Les galacto-barbares 27
Les gamètes 186

Factions indépendantes

Le commerce de la chair 121
Le Culte neuroémotionnel 100
Les passeurs intra-urbains 118
Les proto-historiens lubriques 92
Les ramasseurs d'épaves 139
Le « Che » 3D 90
Les terroristes urbains 125

Les Maganats

La Dynastie Féodh 63
L'infra-noblesse 57

Mondes & planètes

Hispanola et Tortuga 86
Kogano II 200
Planète d'Or 33
Planète Safari 60

Les mutants

Aliens et mutants 181
Le capitaine Kaïman 190
Comme chiens et chats 187
Les mutants dans la société 181

Pirates & mercenaires

Hispanola et Tortuga 86
Les ramasseurs d'épaves 139

Les Shabda-Oud

La chasse aux Techno-Nonnes 82
Les rites Shabda-Oud 204

Les Techno-Technos

La chasse aux Techno-Nonnes 82
Le Conseil des Circuits 40
Les Entités Ophidiennes 38
L'influence Techno-Techno 203
Les Machines Blanches 208
La Magnarmada 110
Les renégats Techno-Technos 39

L'univers métaphysique

L'Amarax, source fantastique 209
Les créatures cosmiques 135
Les énergies majeures 194
Les Entités Ophidiennes 38
L'essence de l'épiphyte 223
L'influence de Chonch 196, 197
La porte Anishad-Oupah 201

L'univers physique

La Confédération des Univers Parallèles 44, 45
L'infaillibilité des Techno-Tunnels 262
Les limites de l'univers 131
Les ramasseurs d'épaves 139
Tunnels et mondes majeurs 136
L'univers connu 132

Retrouvez l'univers des Méta-Barons dans :
L'Incal *(de Jodorowsky et Mœbius) - 6 tomes ;*
Après l'Incal *(de Jodorowsky et Mœbius) - tome 1 « Le Nouveau Rêve » ;*
Avant l'Incal *(de Jodorowsky et Janjetov) - 6 tomes ;*
La Caste des Méta-Barons *(de Jodorowsky et Gimenez) - 6 tomes,*
« La Maison des Ancêtres » *(de Jodorowsky et Gimenez) - hors-série.*
Albums parus chez Les Humanoïdes Associés.

La Caste des Méta-Barons (de Yéti et WEG)
« Livre de Règles ».

Illustrations

Cyril Adam	30, 53, 54, 67, 96, 183, 185, 188, 191.
Georges Bess	6-7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16-17, 38-39, 42-43, 64, 74-75, 76, 77, 78, 79, 80, 109, 134-135, 220.
Bernard Bittler	47, 89, 103, 104, 143, 145, 147, 149, 151, 153, 155, 157, 159, 161, 163, 165, 167, 169, 171, 173, 178, 186.
Aleksi Briclot	176, 180.
Sylvio Cadelo	267, 271, 272-273, 275, 278, 280, 282-283.
Travis Charest	Couverture, 84, 187.
Zézette Epouzix	140, 209.
Juan Gimenez	28, 31, 36, 48, 71, 72, 84, 85, 88, 98, 108, 115, 124, 133, 136, 137, 139, 141, 179, 195, 204, 207, 208, 211, 218, 219, 221, 225, 226, 236, 237, 240, 246, 247, 249, 254, 255, 256-257, 258, 262, 263, 288.
Boris Golzio	110, 111, 259, 260.
François Le Cocq	23.
Eric Liberge	198.
Zoran Janjetov	65, 66, 68, 69, 82, 83, 86, 102, 107, 113, 114, 121, 122, 123, 125, 189, 190.
Régis Maillet	206.
Thierry Masson	138, 142-143, 144-145, 146-147, 148-149, 150-151, 152-153, 154-155, 156-157, 158-159, 160-161, 162-163, 164-165, 166-167, 168-169, 170-171, 172-173, 222, 230, 231, 234-235, 239.
Emmanuel Michalak	205.
Mœbius	33, 40, 51, 57, 88, 91, 93, 97, 99, 100, 101, 105, 106, 116, 118, 119, 120, 126, 127, 186, 188, 199, 201, 202, 203, 209, 215 240, 241, 242, 243, 244, 245, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 258.
Richard Marazano	90.
Gérald Parel	22, 25, 26, 27, 28, 29, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 187.
Roberto Zoulic	41, 232, 235.

« Loin, très loin, dans une zone éthérée où mon corps n'était rien,
je me suis vu livrer en foule des secrets, avec une précision absolue qui jamais auparavant
– pas même dans mes rêves – je n'avais osé imaginer.
Au plus fort de la transe, des flots de mots à peine compréhensibles, car d'origine humaine,
jaillissaient de ma bouche et mettaient à nu la structure cachée du cosmos, la nature des peuples
qui l'habitent, les mystères des univers parallèles, des milliers de siècles d'histoire,
des armes et des vaisseaux innombrables, des doctrines,
des lois et leurs juges délirants, et des milliards de choses encore… »

– Alexandro Jodorowsky

Du lecteur à l'acteur !

Plongez au cœur même de la saga fascinante des Méta-Barons et de l'Incal !
Embarquez à bord d'un transporteur hyperspatial, traversez l'Empire à une vitesse sidérante,
partagez les confidences des mercenaires, des pirates, des chasseurs de primes
et découvrez les lointaines planètes de l'Exofrange, aux peuples étranges et surprenants !
De simple spectateur, devenez acteur d'un monde foisonnant de rencontres,
de merveilles, de héros légendaires et de forces mystiques !

À qui s'adresse ce livre

- Aux lecteurs de bande dessinée, qui découvriront enfin les coulisses d'un univers décrit dans ses moindres détails, plans et illustrations inédits à l'appui.
- Aux fans de science-fiction, épris de technologie et de mondes inconnus, qui trouveront en ce livre une incroyable encyclopédie de planètes, d'armes et d'extra-terrestres.
- Aux passionnés des Méta-Barons et de L'Incal, qui savoureront les précisions et les révélations exclusives d'A. Jodorowsky sur son univers et ses principaux acteurs.
- Aux voyageurs intergalactiques, baroudeurs des spatioports et des planètes lointaines, qui feront bon usage des descriptions géographiques et des listes de prix exprimés en « kublars »…
- Et enfin aux amateurs de jeux de rôles, bien sûr, à qui ce livre permettra de vivre des aventures inoubliables, de voyager dans l'univers des Méta-Barons et d'en rencontrer les plus inattendus des habitants.

Munis du Livre de Règles, vous pourrez créer vos propres héros et prendre part à des scénarios épiques
dans l'univers baroque et bouillonant des Méta-Barons !
Que vous soyez expert ou néophyte, vous n'aurez besoin pour jouer au jeu de rôles des Méta-Barons
que d'une poignée de dés à six faces, de crayons, de papier et… de notre imagination.

Pour obtenir une présentation du jeu de rôles, des conseils à l'intention des débutants,
des aventures prêtes à jouer, des scénarios inédits, des questions de joueurs,
des réponses officielles, un forum interactif et bien plus encore :

www.metabarons.com

430715 3
9 782884 612968

Yéti ENTERTAINMENT WEG

www.enteryeti.com • www.humano.com • www.westendgames.com